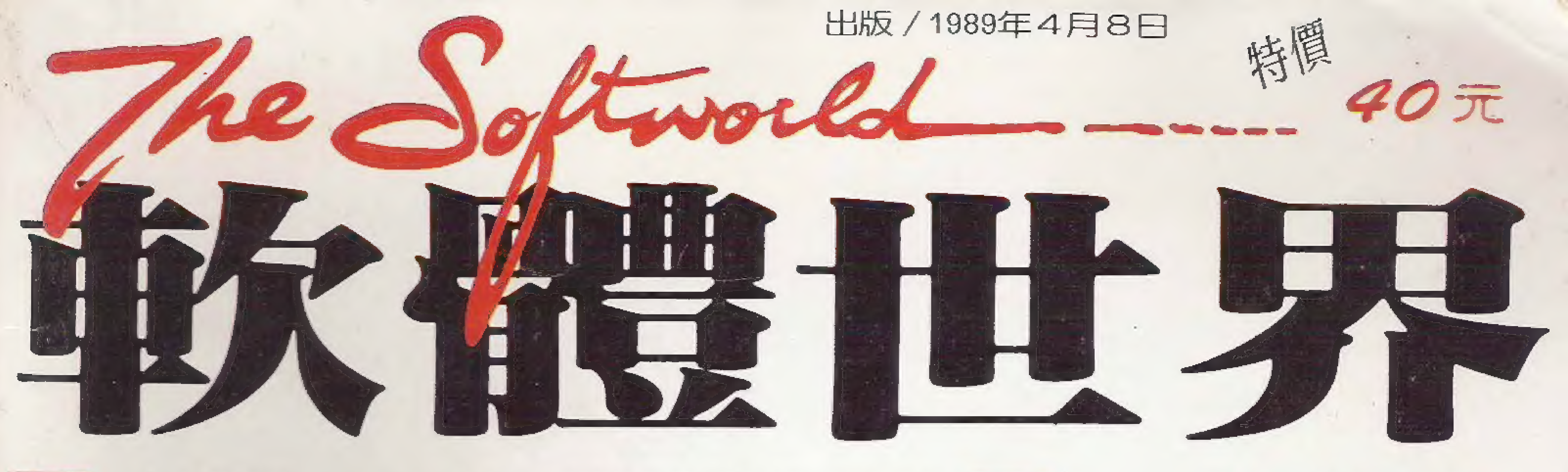


全國唯一PC休閒軟體專業雜誌

創刊號

本月特輯：

立體冒險動畫遊戲

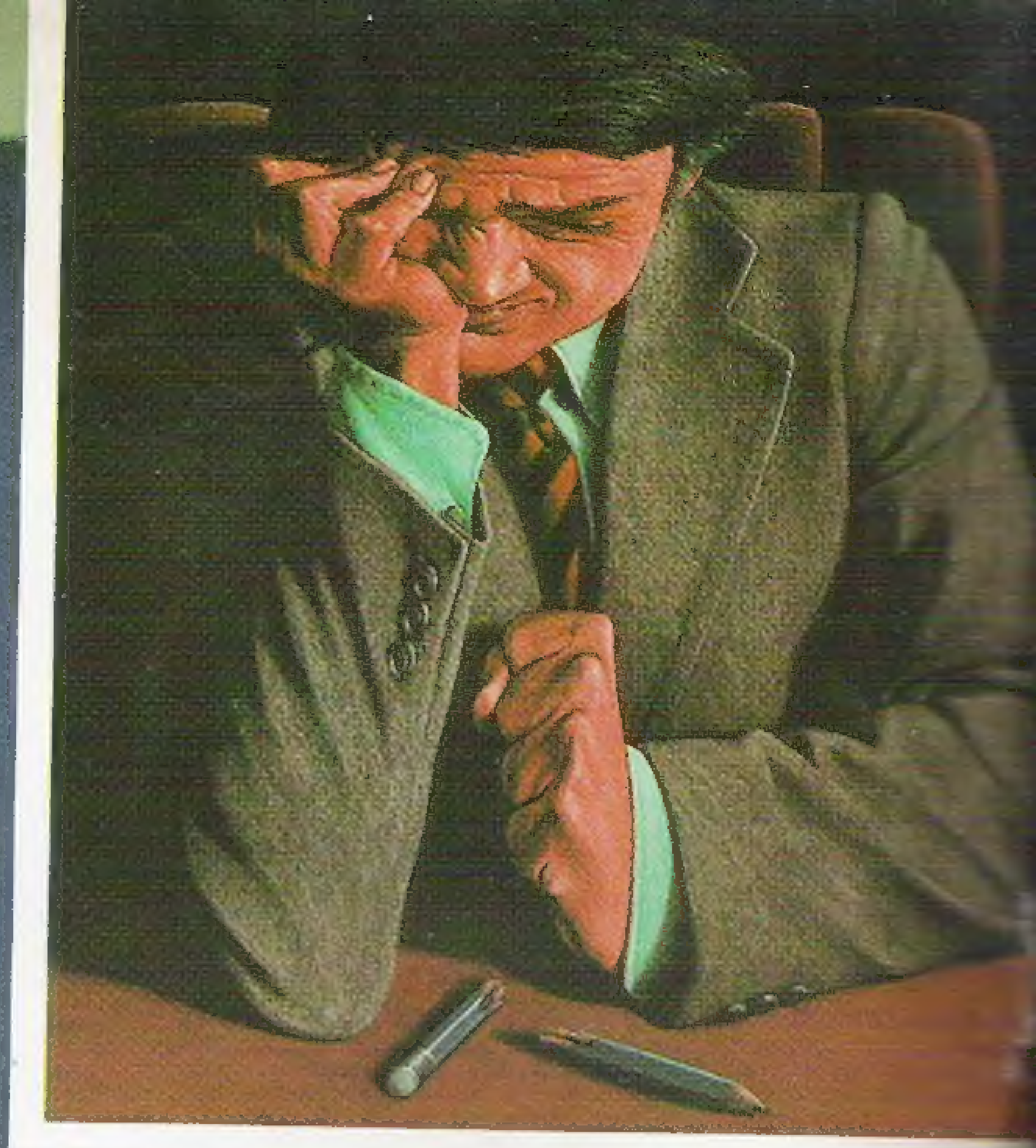
光芒之池
徹底解剖

紐約獵人者
攻略篇

國王密使IV
提示篇

龍之天地
國內外最新動態

名車大賽II
強行開賽





軟體世界

出版公司：合聲文化事業有限公司
登記字號：局版台業字第3082號

發行所／軟體世界雜誌社
高雄市郵政28之34號

目錄

發行人／蔡美賢　企　劃／史提芬　總編輯／謝明奇
文字編輯／王美玲・謝明奇・林淑敏・李[illegible]　美術編輯／林殷熙・林俊宏・徐成和・文桂梅・賴姿瑾・劉信良・劉錦雀・陳揚隆

新震撼

HOSTAGES

搶救人質



嗨！各位讀者，今天筆者爲您推薦即將推出的一部精彩刺激的動作遊戲—“拯救人質”（HOSTAGE—RESCUE MISSION）。這是一個怎樣的遊戲呢？看過一些警匪槍戰片的玩者想必不難想像其火爆刺激的盛況吧?!“拯救人質”就讓你眞實體驗如何在槍彈林雨中完成使命。

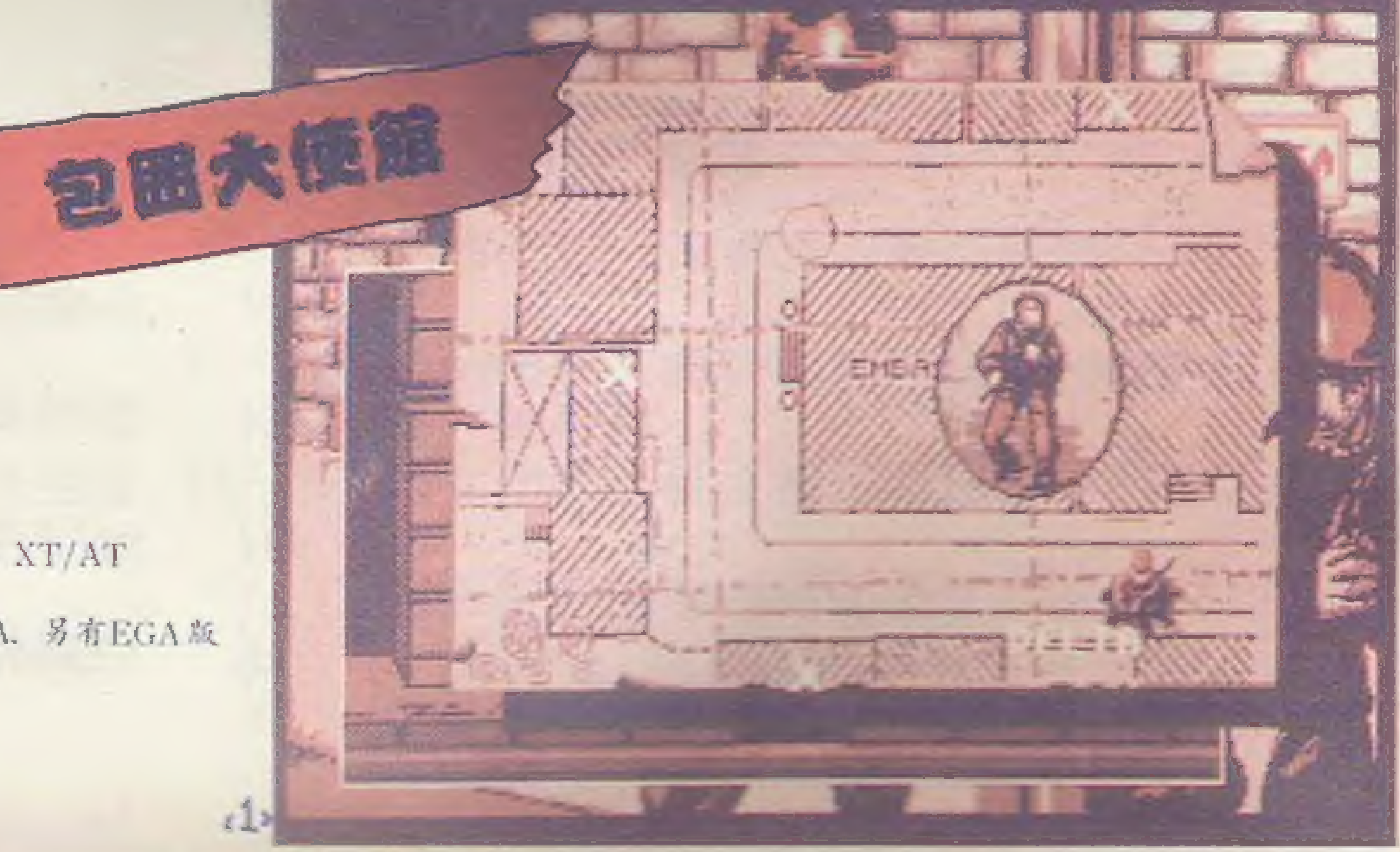
根據報導指出，國際恐怖份子最近不僅在各地肆虐，更膽大妄爲地滲入大使館，並且挾持了若干名的重要人員。此事件非同小可，這些人質的安危已嚴重地威脅到整個國家對外的外交處境，而如今這些人質的性命已經危在旦夕。經過一連串的高峯會議後，上級決定派你率領六名突擊隊員，夜襲大使館，在一定的時間內拯救所有人質，並將所有恐怖分子一一鏟除。

作戰1　包圍大使館

首先上級會派車將你的三名勇士遣送至大使館附近，你須控制三名勇士，分別將他們埋伏在大使館的四周圍。雖然是夜晚一片漆黑，敵人並沒有放鬆巡邏，他們不斷地以燈光照射四周圍，一旦發現可疑人物，馬上毫不留情的射擊。因此，你須特別小心，利用滾翻匍匐前進或尋找掩護躲過燈光



類別：動作
適用：IBM PC XT/AT
記憶：512 K
顯示：MGA.CGA、另有EGA版
操作：鍵／搖
片裝：1片



‹1›



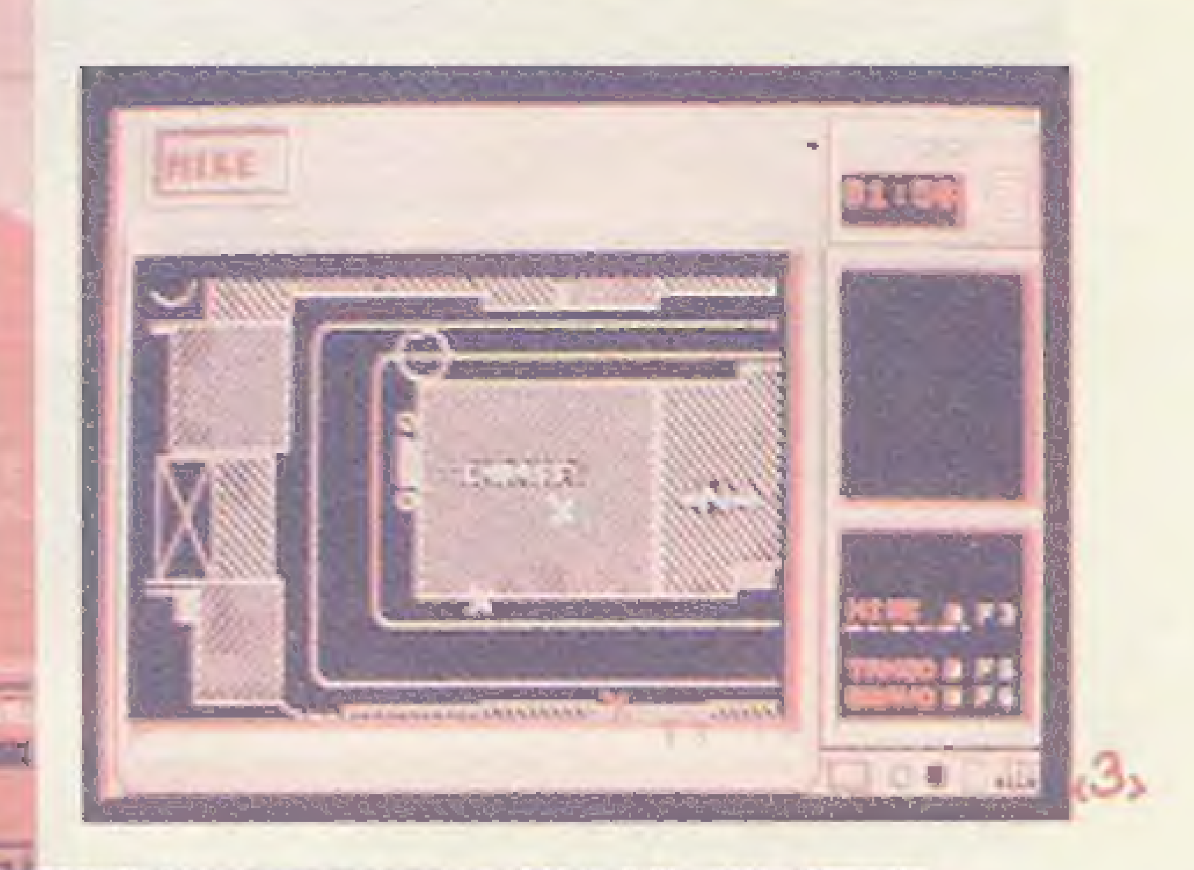


2→2→2



作戰2　突入





‹3›


‹4›



‹5›

照射，並安全抵達埋伏地點。

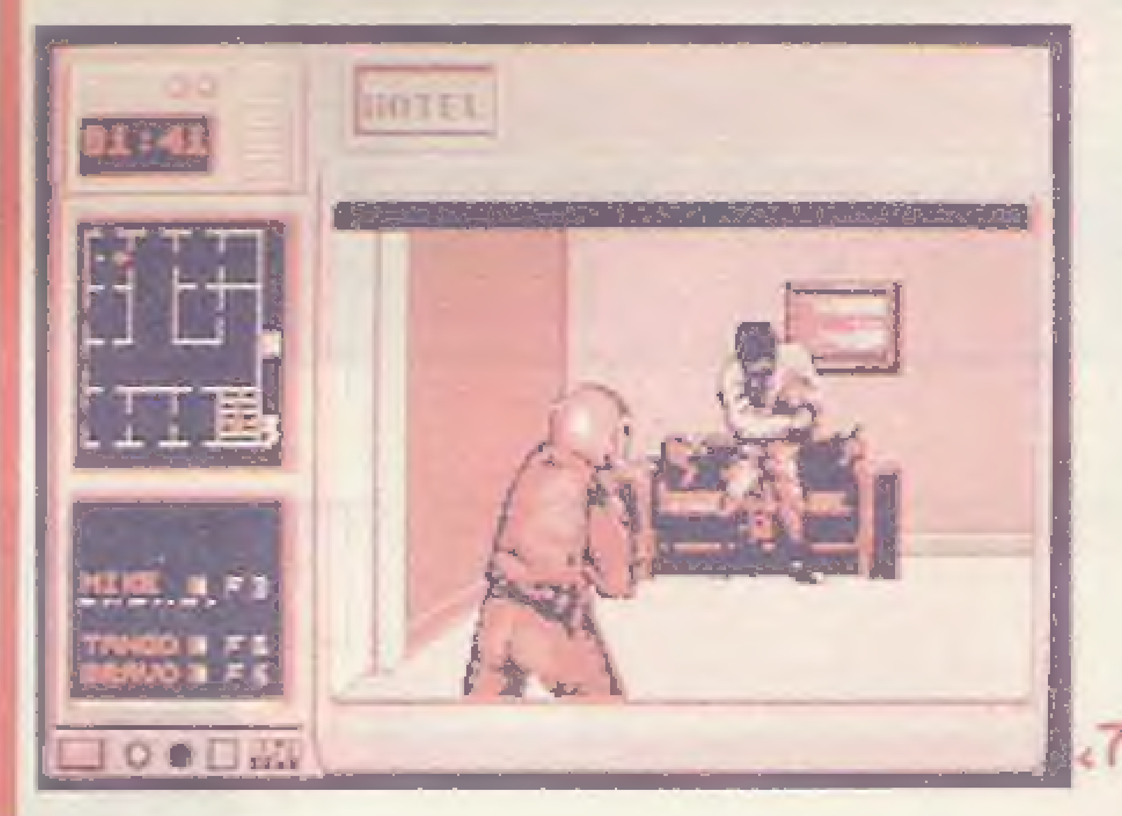
當你將三名勇士埋伏好之後，上級會另派三名勇士搭乘直昇機，降落在大使館的頂樓。現在你需利用這三名勇士攀沿繩索而下，靠著埋伏在大使館周圍的三名勇士之掩護破窗而入，但若被恐怖分子發現，可會蚌下身亡，不能不小心呀！　打打

破窗而入之後，就得趕緊找到人質，並將人質一一帶至安全地帶。然而想救人質並不是件易事，恐怖分子躲藏在各個角落，隨時都會出現　擊，因此你必須保持極高度的機警，將歹徒一網打盡。

作戰3　救出人質



‹6›



‹7›

圖片說明

(1)大使館附近平面解剖圖。你必須將三名勇士分別埋伏在有×記號的地方。

(2)你必須匍蔔前進、滾翻、快跑前進或尋找掩護，避開敵人的照射，順利到達埋伏地點。

(3)利用此地圖選擇選擇突入勇士破窗而入的地方。

(4)突入隊員由屋頂攀繩而下準備破窗而入。

(5)埋伏在大使館附近的勇士射擊恐怖份子，掩護突入人員。

(6)哈！終於破窗而入了，神勇吧！？

(7)恐怖份子竟敢綁架人質？！一槍送你上西天。

名車大賽 II

保時捷 火拼 法拉利



類別：模擬
適用：IBM XT/AT
記憶：512 K
顯示：MGA, CGA, EGA
操作：鍵／搖
片裝：2片



法拉利

※這是一場您決不可錯過的世紀大對決!!

各位親愛的玩家，我是軟體世界雜誌特派記者，特地走訪美國名車大賽II的比賽現場，爲您做一詳細的分析報導。名車大賽曾在軟體世界流行排行榜獨霸數月之久，深受大批玩家喜愛，這次名車大賽II以嶄新的風貌，挾著前者的餘威，勢必又在國內颳起賽車的第二次狂飈。現在讓我先爲大家介紹目前狂飈的局勢……

法拉利F40 與保時捷959 已各就各位，就等扣人心弦的槍聲響起……據說，兩輛車均號稱當今速度最快、最名貴的跑車，平均每小時可達200公里以上，時價亦在美金225，000元上下，但是到底那一部才是速度最快的跑車呢？鹿死誰手尚不知，現在利用這短暫的時間，讓我稍微爲你分析一下前後兩次賽程：

第一次的賽程中是從五部名車中挑一部心愛的跑車，奔馳在曲折的山路，純粹考驗你的駕駛技術，只要注意路況，注意交通標誌，順利地跑完全程即可。其漂亮的跑車開起來令人心曠神怡，也就不去計較沿路風景如何了，但是曲折離奇的山路也實在令人膽顫心驚，只要稍一疏忽的話，便會撞得人仰馬翻，車毀人亡！

而此次賽程不僅保有前代刺激性，更針對其缺點加以改善，當然此次跑車是現今最時髦的，你不僅可選一部跑車向時速挑戰，更可以與另一部跑車決一死戰，看看誰是眞正的贏家。值得一提的是其比賽路線的風景比上次路線還要美麗動人，其比賽路線並不單局限在山路，有一般荒涼的公路，甚至可穿梭在翠綠的樹林中。在緊張的氣氛中加些清涼劑調和緊張的氣氛，還有更重要的一點，此次經過特殊設計，將所有全世界最名貴的跑車全存放在一片“Car Disk”當中，只有你擁有此磁片，即可駕駛所有名貴跑車向破世紀錄挑戰，另有收集其它比賽的路線在“Scenery Disk”，讓您自由選擇賽車路線，這可是此次賽車最大的特色，想想看，開遍全世界所有名車是件多麼光榮又驕傲的事呵！(這些資料磁片需另外買)

現在再回到比賽現場，觀看的人潮愈來愈多，已擠得水洩不通，注意！注意！緊張的一刻來臨了，裁判舉起槍，碰……這場世紀大對決到底誰才是眞正的贏家呢？緊張！緊張！刺激！刺激，想詳細了解盛況，請親自走訪一趟軟體世界經銷商，報名參加這次的大對決，保證你大呼過癮！

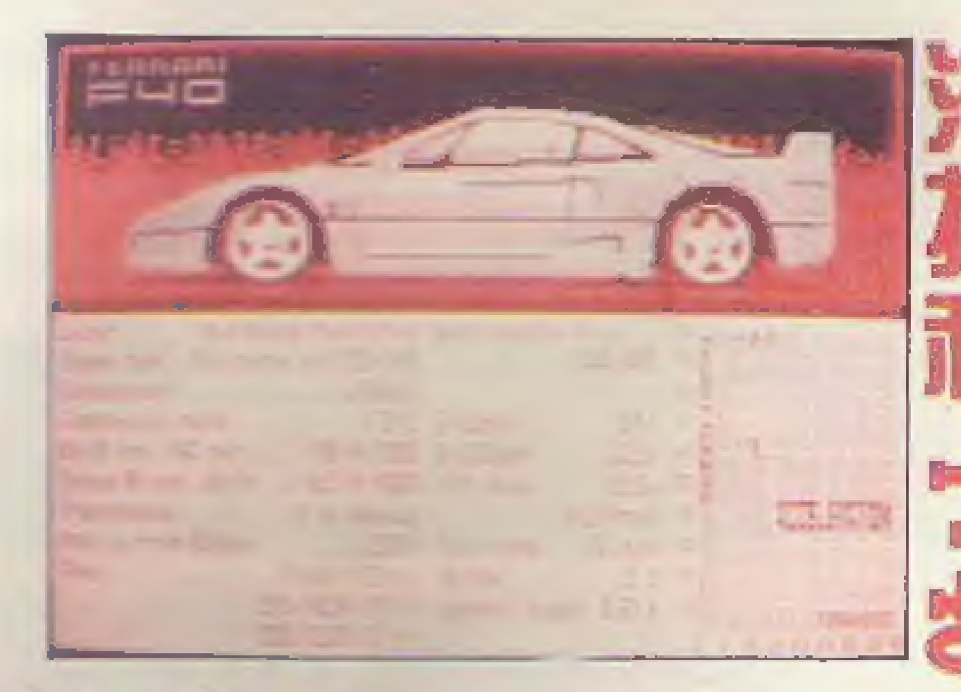
Test Drive II - The Duel

保時捷959



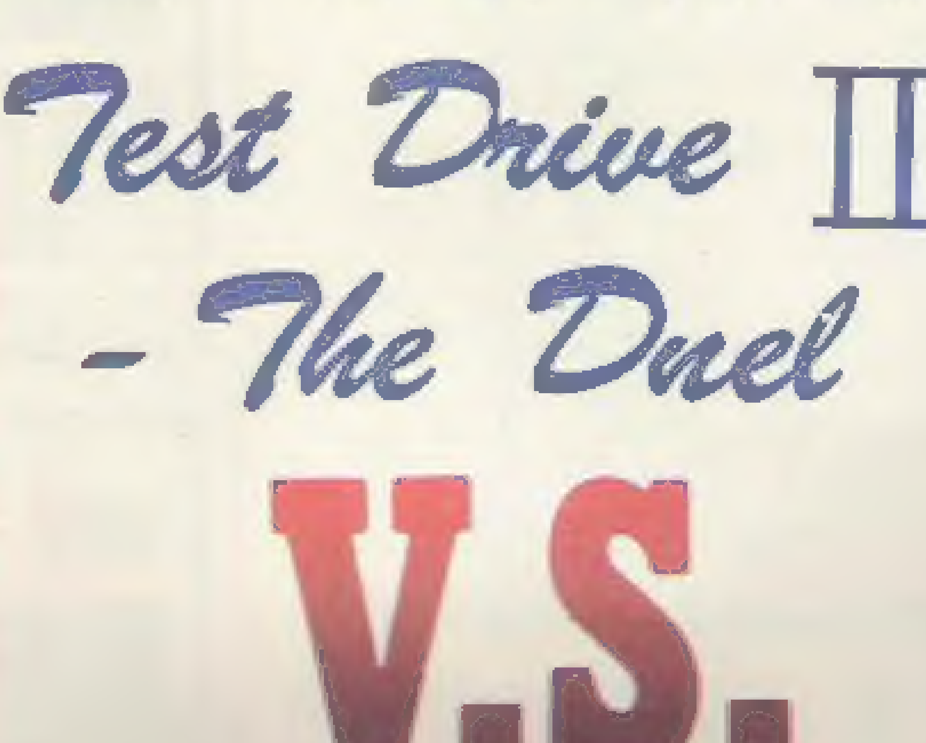
V.S.

法拉利 F-40









號外

軟體世界將在近期內推出

擁有其他名貴跑車的 Car Disk
以及其他賽車路線的 Scenery,Disk

敬請期待



GALACTIC Conqueror 星際征服者

＊故事前提

在地球平靜一段時期之後，很不幸地，又有人起來叛亂，而這股勢力龐大，嚴重威脅到星際間的安全。因為敵人的首要目標即是維護全星系的重要防衛星球——卡里恩星（Gallion），因此各國政府不得不組成聯邦，共同維護卡里恩星。

由於不斷地研究開發，終於發展出這架雷霆二號（Thunder Cloud Ⅱ），擁有最新科技的防衛系統，每次均由母船將你帶至作戰地點，在作戰完畢後亦會自動回母船修護。

本遊戲與瘋狂大賽車、霹靂飛車及飛艇戰士屬同一系列的動作遊戲，不但操作方法簡單，更具刺激與挑戰，讓你一上手就想一玩再玩，它不僅考驗機智反應亦測試你是否夠聰明伶俐。

每次出擊，都包括三個階段，地面戰鬥、空中戰鬥以及太空戰鬥。在地面戰鬥階段，會有飛雷、飛彈、偵測機械人，自動機械人等埋伏在各個角落，而空中戰鬥和太空戰鬥除了這些埋伏外，還有敵機會偷襲，甚至還能遇見敵人軍隊的大本營--帝國號。所有的畫面都是採3D立體動畫，因此看起來格外生動又刺激。

不管你是在任務中，雷霆二號不幸爆毀或完成一次完整的出擊任務，都會自動回到母船的戰情中心重新擬定你的作戰方針。在此，你會得到有關的敵情資料，所謂知己知彼百戰百勝，因此，你須善加利用這些資料，擬出最好的作戰方針，一旦你判斷錯誤，人類的前途將在你手中……

類別：動作
適用：IBM XT/AT
記憶：256K
顯示：MGA /CGA
操作：鍵／搖
片裝：1片

屠龍記



玩過了許多“現代化”的遊戲，用過了一切新式武器，你是否想換換口味，進入充滿原始風味的野蠻人世界，一嚐在遙遠的古 代中那份神秘的色彩，看看人類的祖先究竟是利用什麼樣的武器來解決彼此的紛爭。

在遠古時期，西格（Hegor）與他的父親原本是一對生活安定無憂無慮的狩獵人，也是這個蠻荒時期的勇士。

自從尼可龍（Necron）以恐怖統治的手段在地底上建立了一個龐大的杜爾根王國以來，附近的人時常離奇地失踪，並時常發覺怪獸的足跡。最後，西格的父親竟也無緣無故地失蹤了，據說西格的父親已經被地底王國中的怪獸所殺。為了替父親報仇，於是西格義無反顧地進入了這個恐怖的地底王國。

這個王國內不但有衛士、怪獸、怪物在各個關口把守，更有許多機關陷阱，像是掉落的大石、斷橋、釘谷、攝魂網……樣樣都能置人於死。他必須運用智慧與機證，克服一切的難關、怪獸與陷阱，進入地底王國的最底層。



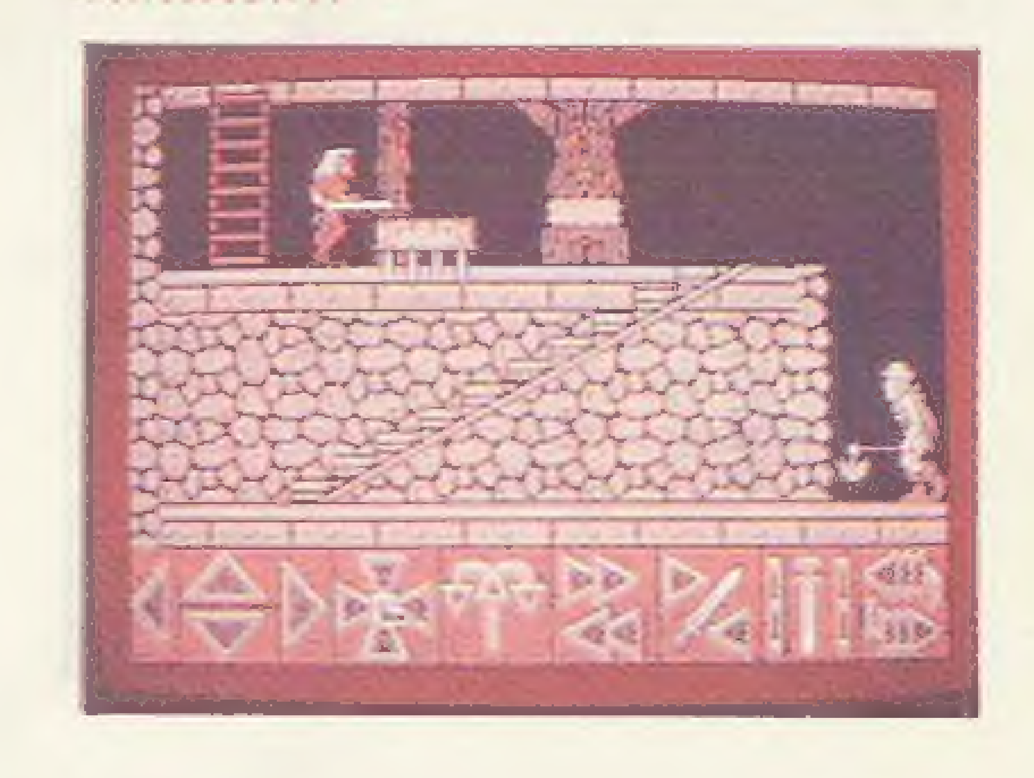
遊戲特點：

＊48 個不同之背景螢幕畫面。

＊20 個以上不同造形的敵人與陷阱。

＊由 300 個以上的動畫所組成的3D立體動畫效果。

特殊的繪圖效果以及生動的立體3D動畫，配合不同造形的背景是本遊戲的一大特色；想像不到的敵人與陷阱更是引人入勝，可由鍵盤、搖桿或滑鼠操作。



類別：動作
適用：IBM XT / AT
記憶：384K
顯示：MGA.CGA.EGA.VGA
操作：鍵／搖／滑
片裝：1片

GOLD RUSH

淘金熱



自1848 年，美國加州傳出蘊藏着無以數計的黃金以來，不知吸引了多少人離鄉背井，來到早無人煙的沙漠地帶，爲了那縹渺不可知的黃金夢，灑下了寶貴的汗水及淚水。正因爲淘金熱潮曾造就出這許多可歌可泣的事蹟，因此不論電影或影集的淘金片都掀起一陣熱潮，難能可貴的是，這一段的淘金史亦搬上了電腦螢幕，讓你不用冒生命危險，便能親自體驗淘金人的辛酸。

遊戲中，你扮演傑羅．威爾生，一個厭煩朝九晚五一成不變的生活，成天夢想爲暴發戶的青年，終於在夢想的驅策下，背起行囊，離開土生土長的布魯克林高地，加入淘金的行列。然而並不是說想去就可以去的，首先你得決定走那條路線，然後再購買需要的物品，做好萬全的準備才能夠出發，否則你將在途中飲恨赴黃泉。本遊戲最大的特色是完全模擬19世紀中期的三條淘金路線，並附有一張路線圖，你必須選擇一條最適合的路線來達成你的淘金夢。

一是由墨西哥灣搭船至巴拿馬，徒步穿越中美洲的崎嶇叢林至加州，沿途有流砂、毒蛇等危機等著你，一不小心就有命喪九泉的可能，二是乘驛馬車、運河船或汽船穿越美國心臟地帶至西部，途中會遇見強盜、野蠻人及印地安人，你須小心地對付他們才能安全抵達目的地。其三是乘船從東海岸出發，繞南美的合恩岬至西海岸，航海的旅程非常艱辛，必須克服饑荒，迷航和暴風雨等危機。

一旦決定了要走的路線之後，你就必須着手準備旅途所需的用品了，首先到祖父遺留下來的住所仔細察看該攜帶的物品。



使用你身上的鑰匙打開門，鍵入Use the Key 門開了，走到房門前再使用同指令打開門，哇！響起一陣溫馨的音樂一甜蜜的家庭一勾起你許多甜蜜的回憶。桌上好像放了一本相簿，看看相簿吧！Look at the Album 又勾起你一陣思念家人的思緒。咦！有張家庭合照，隨身攜帶以便往後與失散的家人會面。



再到公園看看，好漂亮的草坪，還有告示呢！看看告示寫些什麼……慘了，踩到草坪，警察來了，慘遭扣分的處分眞可憐。到涼亭坐坐吧！看看周圍漂亮的風景：Look around 嗯，許多漂亮的花朵，摘幾朵也許有用：Get flowers 。

身上只剩15 元是不夠花費的，至銀行領錢：Get my money ，可是你的存款號碼是多少呢？
TALK TO PRESIDENT





若是要乘船經由合恩岬路線或經由巴拿馬路線就到你家隔壁（12 號）買票，若是走陸路就到旅行店購買，但動作可要快些，等漲價時，可買不起。

你還得到五金行、雜貨店購買旅途所需的用品，一切準備就緒之後，便可以準備上路。朋友，若你不滿微薄的薪水以及少得可憐的零用錢，或是你內心那股冒險犯難的狂熱無處發洩，請加入我們的淘金行列，保證讓你有意想不到的驚喜！

類別：冒險
適用：IBM XT/AT
記憶：256K
顯示：MGA/CGA/EGA/VGA
操作：搖桿／鍵／滑
片裝：5片

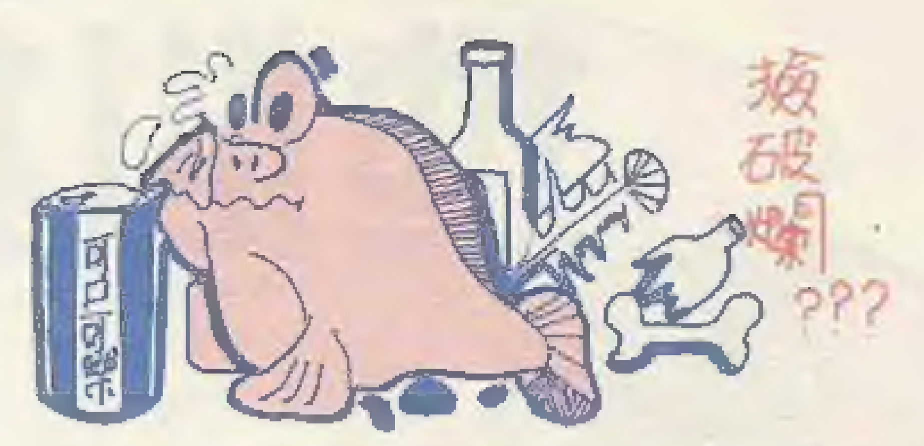


TOWER TOPPLER 小鮫立大功



原本像"小鮫立大功"這樣子的動作遊戲只能引起我們CGW（Computer Gaming World）編輯部匆匆一瞥而已，因爲我們的讀者都相當複雜，偏好充滿戲劇張力及策略的遊戲，甚至動作遊戲也不例外。然而"小鮫立大功"都不屬於上述二者，它應該屬於"登高（Climbing）型"的遊戲，它的故事很簡單，只要你能夠讓那隻可愛（說可愛仍不足形容）的小鮫通過怪物及陷阱的考驗，慢慢登上塔頂（其實也不能慢慢）。說實在的，它也是一種"公式（Pattern）型"的遊戲，因爲你多試幾次之後，應該可以發現抵達塔頂的所有走法。筆者（CGW編輯）被"小鮫立大功"迷上一個月以上了，就愛極這個遊戲，我實在不好意思承認，但是我實在太愛它了。雖然它仍延續著動作遊戲一貫讓人打發時間，得分無限的風格，假如我現在不是在寫這篇介紹文章的話，我現在一定躲在房間裏面玩"小鮫立大功"。

每個玩它的人都知道爬上塔頂的目的是爲拯救日益污染嚴重的環境，每次爬上塔頂之後，乘著潛水艇掃蕩海中的魚企圖再進入下一個塔時，我不免會嘀咕作者山窮水盡了嗎？不然安排水底射擊這一關要做什麼用，我一點也看不出它的"可玩性"，只有加分的功用而已。雖然如此，我還是喜歡玩，因爲旋轉塔的立體效果做得太逼眞了，總共有九座旋轉塔等你挑



戰，怪物有漂浮的大眼睛，旋律的幾何圖案及普通的圓球，增添幾許詼諧逗趣的效果，這個遊戲另一個吸引人的特點是時間限制（500秒），你常會在來不及踏入電梯或剛踏出電梯時就被怪物碰着而跌落塔底。

每次你摔死之後，你得從第一座塔開始爬起，面對聰明的敵人及流暢生動的動畫，我想你會花上許多時間沉迷於遊戲之中，好吧！也許你不會，但我鐵定會！

（資料來源：Computer Gaming World 3月號）

類別：動作
適用：IBM XT/AT
記憶：512K
顯示：MGA/CGA 另有EGA版
操作：搖／鍵
片裝：1片

King of the Beach 海灘排球王



一項引人注目的排球錦標賽，將在全世界十五個風光綺麗的海灘舉行；這項比賽消息的發佈，已使排球運動在世界各地掀起了一陣狂熱，即使不曾玩過排球的人也紛紛在各排球場及街頭巷尾的空地上加緊苦練。由於報名方式簡單，獎金優厚，除了可贏得"海灘之王"的美名外，更可獲得海灘美女的青睞，許多的頂尖好手都已報名參加，盛況可謂空前。凡是有興趣藉著排球錦標賽而順便到全世界多處著名的海灘一遊者，歡迎個人或二人組隊參加比賽。尙未報名者，請速報名，勿失良機。



＊本遊戲內舉凡托球、作球、扣球、救球、殺球……各動作模擬非常逼眞，讓你有親臨現場的感覺。
＊可同時欣賞全世界著名的海灘風光並參與十五場緊張刺激的排球錦標爭奪賽。



＊提供各項球技練習之場地，即使是不曾摸過排球的門外漢，也能成爲個中高手。
＊緊張刺激的比賽中，偶而出現一些詼諧的動作，讓你莞爾一笑之外，更增加運動比賽的眞實性。
＊可由1或2人互相對玩或組隊與電腦對抗。



類別：運動
適用：IBM XT/AT
記憶：256K
顯示：MGA.CGA.EGA
操作：鍵／搖／滑
片裝：2片

War in the Middle Earth

地心攔截

那茲古邪靈是冥界魔君的得力助手，具有法術，並可隱身，這些邪靈一共有九位，都由冥界魔君沙巫龍手中的戒指所控制，這些邪靈是福羅多最先遭遇的邪惡勢力。

可怕的冥界魔君沙巫龍王統治著摩陀王國，這是一個充滿邪惡法術的國度，尤其是王國中央的命運之山，更是一切罪惡的淵藪，命運之山是一座活火山，不時冒著滾熱的岩漿，冥界魔君沙巫龍曾在這座山上充滿法力的命運之谷打造一枚非常邪惡、法力無邊的“魔戒”，足以打敗任何敵人，當然也能使沙巫龍成爲一個法力更強，心腸更邪惡的魔君，但是，有一天，這枚魔戒竟離奇地失踪了……

大巫師葛雷證實福羅多手上所戴的那枚戒指就是早年福羅多的叔叔拜伯在一次探險中冒著生命的危險所帶回，而在臨終前交給福羅多的“魔戒”。這個消息最後終於傳到了冥界魔君沙巫龍的耳中，於是他派出許多邪惡部隊、怪獸在整個“地心”地帶尋找魔戒的下落，其中包括了黑騎士、九位邪靈（分別由冥界魔君手上其他法力較弱的戒指所控制）。沙巫龍放出風聲，不惜任何代價一定要把魔戒奪回來。

爲了避免魔戒被冥界魔君奪走，福羅多決定摧毀魔戒，因爲魔戒內擁有沙巫龍的法力，摧毀了魔戒等於是消滅了冥界魔君沙巫龍及其所統治的摩陀王國，並且一些早年被魔君利用魔戒所擄獲的國王也都將獲得釋放。然而魔戒奇特的法力，沒有任何力量可將它摧毀；唯一的方法就是將它丟進命運之谷一也就是當初冥界魔君沙巫龍打造魔戒的地方。

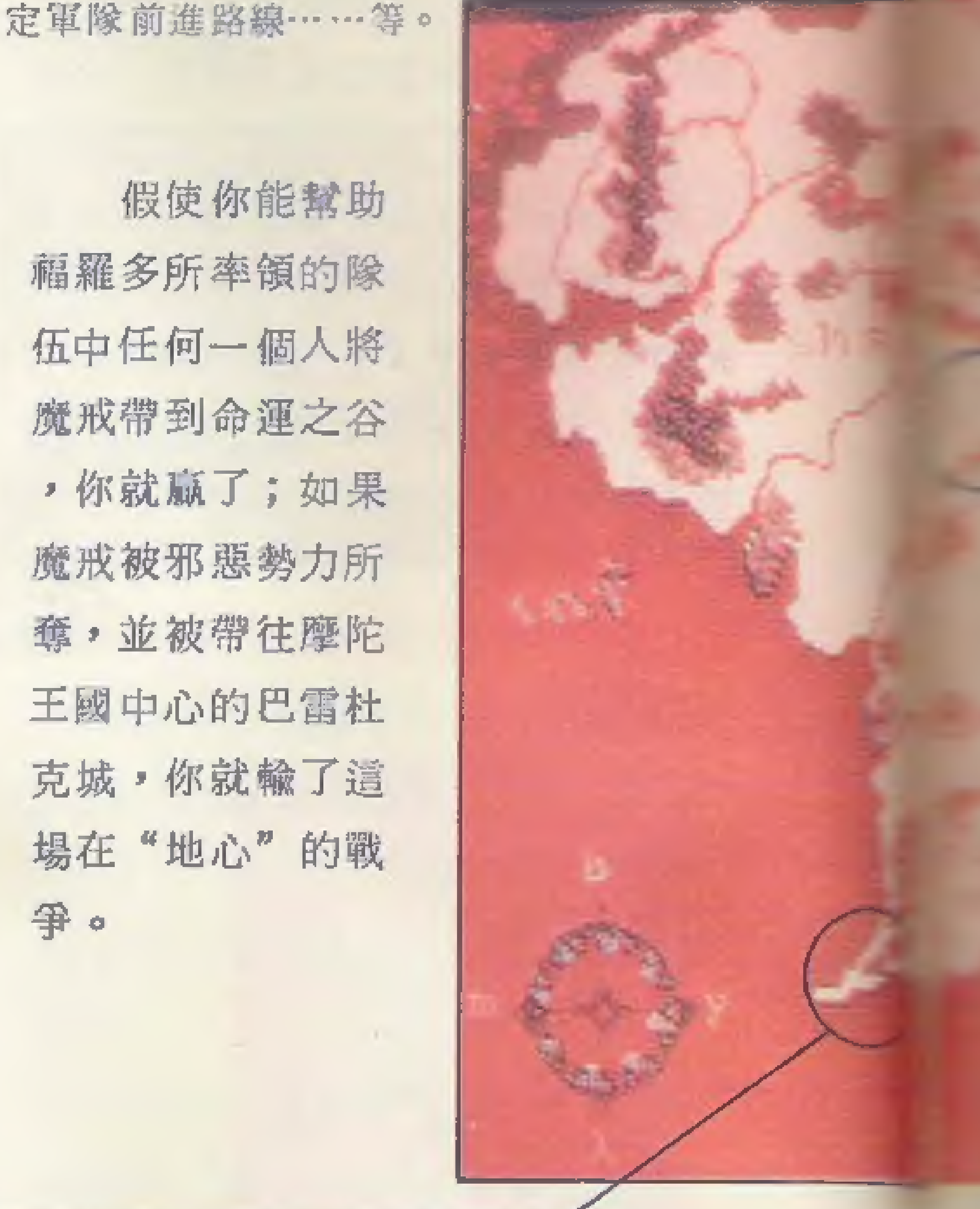
爲了達成這項使命，福羅多及其僕人、好友開始穿越“地心”廣濶的地帶，前往魔君統治下的命運之谷。



你的任務就是幫助福羅多通過任何的險阻，找尋各路的義勇之士加入你們的行列，形成一支強大的軍隊，共同抵擋冥界魔君的邪惡勢力，你一定會遭遇到許多外形奇特抵擋冥界魔君的邪惡勢力，你一定會遭遇到許多外形奇特的怪物、怪獸、邪靈等之攻擊，所以每一步都得非常小心。除了冥界魔君外，你也可能碰上沙魯曼巫師無情的攻擊，他雖然是冥界魔君沙巫龍的死對頭，然而其勢力已漸式微，不過他仍相信終有一天，他仍將再度掌管整個“地心”地帶，因此他也極力地尋找魔戒，因爲他確信擁有魔戒是他重新掌權的唯一途徑。

* 沒有一般角色扮演煩瑣的人物屬性設定，是個操作簡單、功能齊全、富於劇情的角色扮演遊戲。
* 整個遊戲由三種不同的畫面交互穿插，包含全地圖畫面、戰鬥地圖畫面及3D立體動畫之精彩畫面。
* 多首音樂穿梭整個遊戲。
* 具有36個螢幕大小的地圖畫面，可前往上千個地點，至少80個以上的精彩動畫，並有精彩的3D立體戰鬥畫面。
* 簡易而傳神的控制圖形，讓你運用自如。

整個“地心”地帶的全地圖畫面，可利用右上角各具功能的圖形，進入不同的畫面，並執行不同的功能，可設定遊戲速度、儲存遊戲進度、設定軍隊前進路線……等。

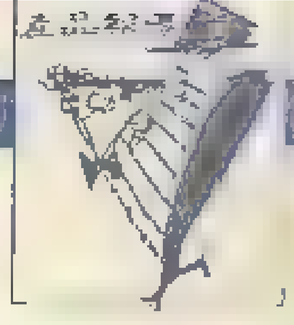


假使你能幫助福羅多所率領的隊伍中任何一個人將魔戒帶到命運之谷，你就贏了；如果魔戒被邪惡勢力所奪，並被帶往摩陀王國中心的巴雷杜克城，你就輸了這場在“地心”的戰爭。



可被號召而加入福羅多所率領的軍隊中的義勇之士





福羅多及其僕人山姆、好友派平三人在前往命運之谷的途中，與智慧老人碰面，並聆聽忠告。開始他們漫長的旅途。

冥界魔君沙巫龍所派出的武裝部隊及怪獸。

類別：	[illegible]
適用：	[illegible]
記憶：	[illegible]
顯示：	[illegible]
操作：	[illegible]
片裝：	[illegible]

當福羅多手中的魔戒在戰鬥中被邪靈或冥界魔君所派出的任何怪物、爪牙所奪，並將魔戒帶往摩陀王國時，冥界魔君沙巫龍就具有更強大、更邪惡的法力了，於是所有的邪靈、怪物及邪惡勢力的部隊都聚集在命運之山大肆慶祝一番。

冥界魔君是摩陀王國的統治者，也是魔戒的打造者。擁有強大的邪惡部隊，他手中的戒指之法力，雖不及魔戒，但仍可差遣九位邪靈。魔君曾利用法術擄走了在廣大的“地心”地帶一些王國的國王，現在爲了尋找魔戒已派出大批人馬前去調查其下落，並在他所統治的摩陀王國附近佈署了許多的部隊。

“地心”地帶南方的戰鬥地圖畫面。



龍之忍者

BAD DUDES

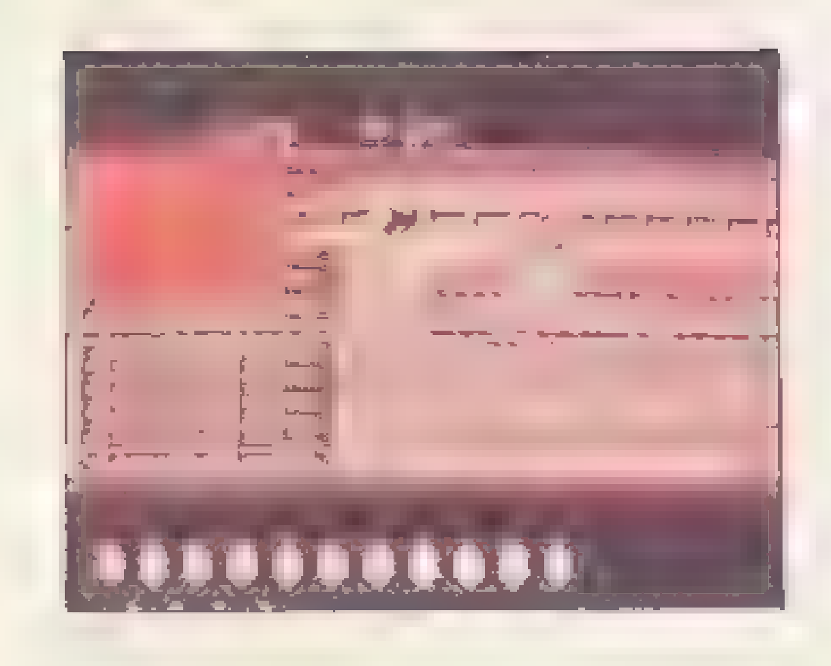
類別：動作
適用：IBM XT/AT
記憶：512 K
顯示：MGA/CGA/EGA
操作：鍵／搖
片裝：2片

"龍之忍者"是繼"双截龍"以及"快打旋風"後，又一從大型電玩改良至PC的武打動作遊戲，相比較起來可以說毫不遜色。

"壞男孩"的聲譽或許早已傳遍街頭巷尾，但其冒死拯救總統的義舉也許更令全國人民敬愛吧！自總統遭龍之忍者綁架以來，身懷絕技的你無法忍受其爲非作歹，因此使出混身解數，準備與龍之忍者決一死戰。然而對方也不是省油的燈，龍之忍者派出無以數計的爪牙，埋伏各地，佈下天羅地網等著你一步步的上勾呢！

遊戲中共有七關，每關難易度不同，並且在關卡結束之前，均有一超級武士等著你。第一關是在城市中，龍之忍者的爪牙多如牛毛，直向你猛攻，但是這些傢伙都很容易對付，只要來個飛拳，就可讓他們跪地求饒。

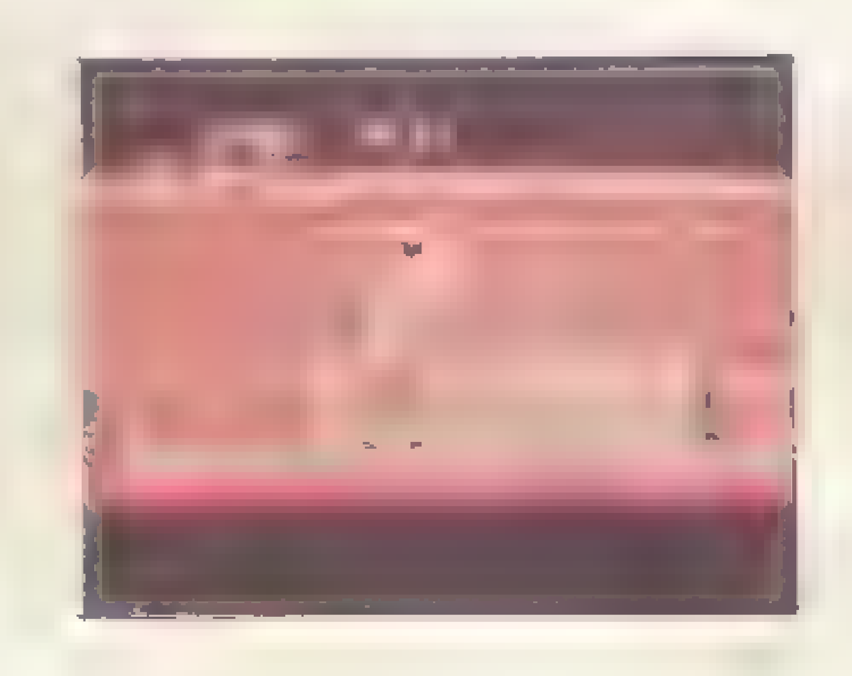
此關最後一名超級武士可不是好惹的傢伙，他會噴火攻擊你，想贏他可不是件易事。



第二關是在開動的火車上，龍之忍者的爪牙會從四面八方爬上車廂上與你交戰，還有兇猛的狗向你猛撲。當要跳至另一車廂時，可得小心，否則一摔到火車軌道上可就沒救了！最後你須至火車駕駛室，駕駛員會讓你下車，然而，另一名可怕的武士正等著你！



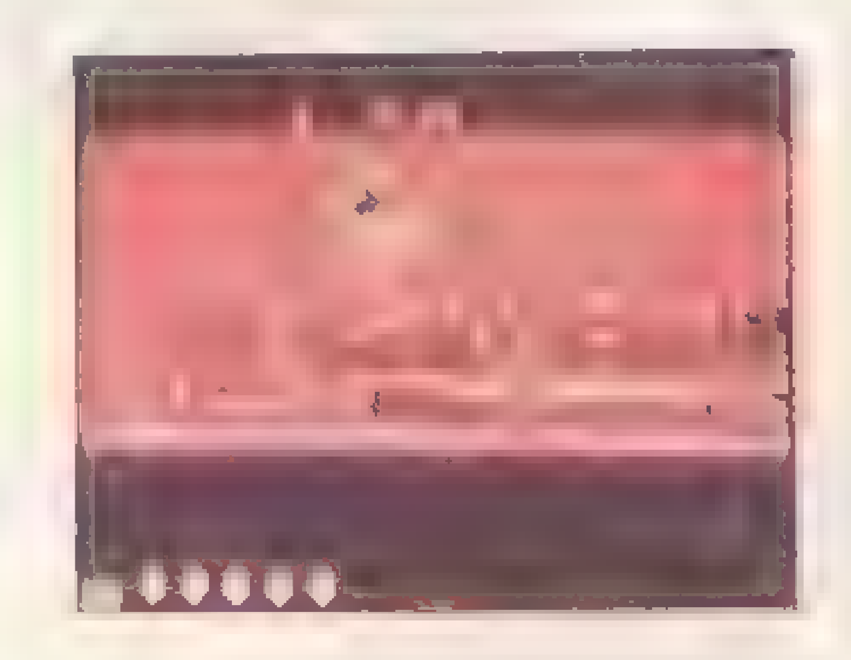
第三關在排水溝內，當然你須小心千萬不可踩到水



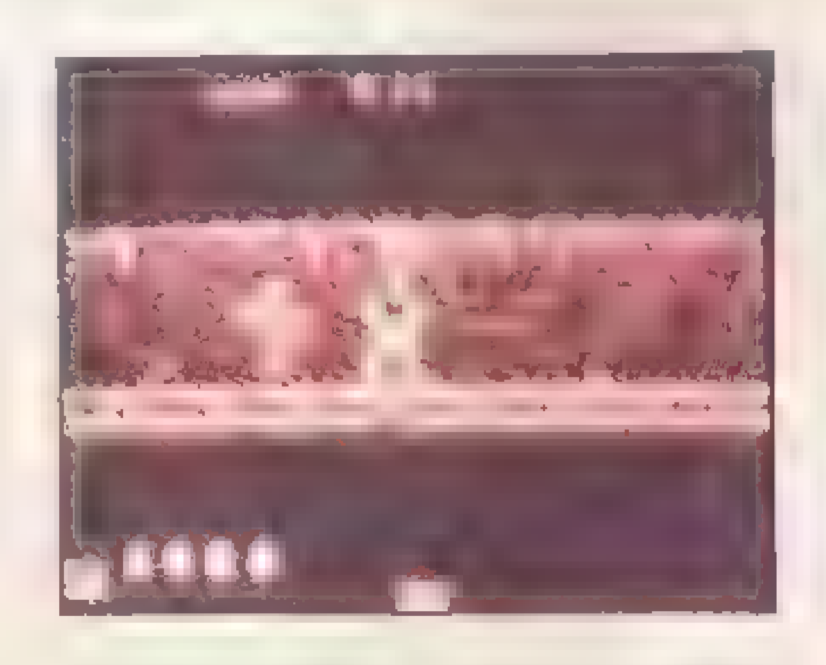
排水溝通至第四關的森林內，在此你會遇見另一批殘忍的狗。



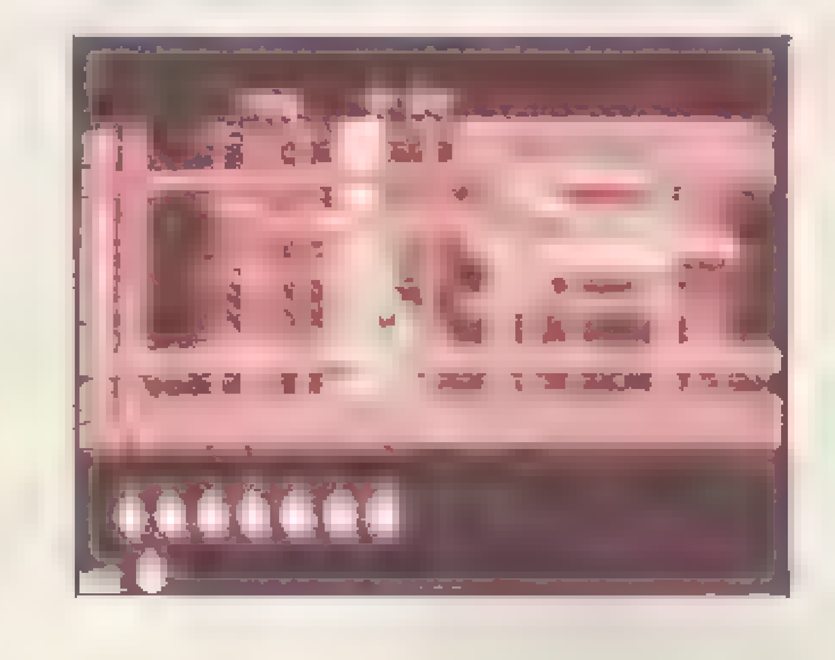
接下來要搭乘貨運列車至龍之忍者監禁總統的工廠，其忍者爪牙都不好對付，超級武士更是難纏，你得特別小心。



現在已越來越逼近龍之忍者的巢穴，由於工廠位於地下因此得先經過此山洞。乖乖，此山洞可不尋常，它佈滿鐘乳石，而它隨時有掉落的可能，龍之忍者在此已佈下天羅地網，你可得小心喔！



雖然已連續過關斬將，但是別得意得太早，好戲還在後頭呢！在工廠你會看到前面手下敗將的超級武士又重新回到此地向你挑戰，想想看，若一個個對付也許不成問題，但一下子全湧上來，你會贏嗎？記住，你不僅要打敗他們還得乘電梯上二樓攔截準備帶走總統的直昇機，然後與龍之忍

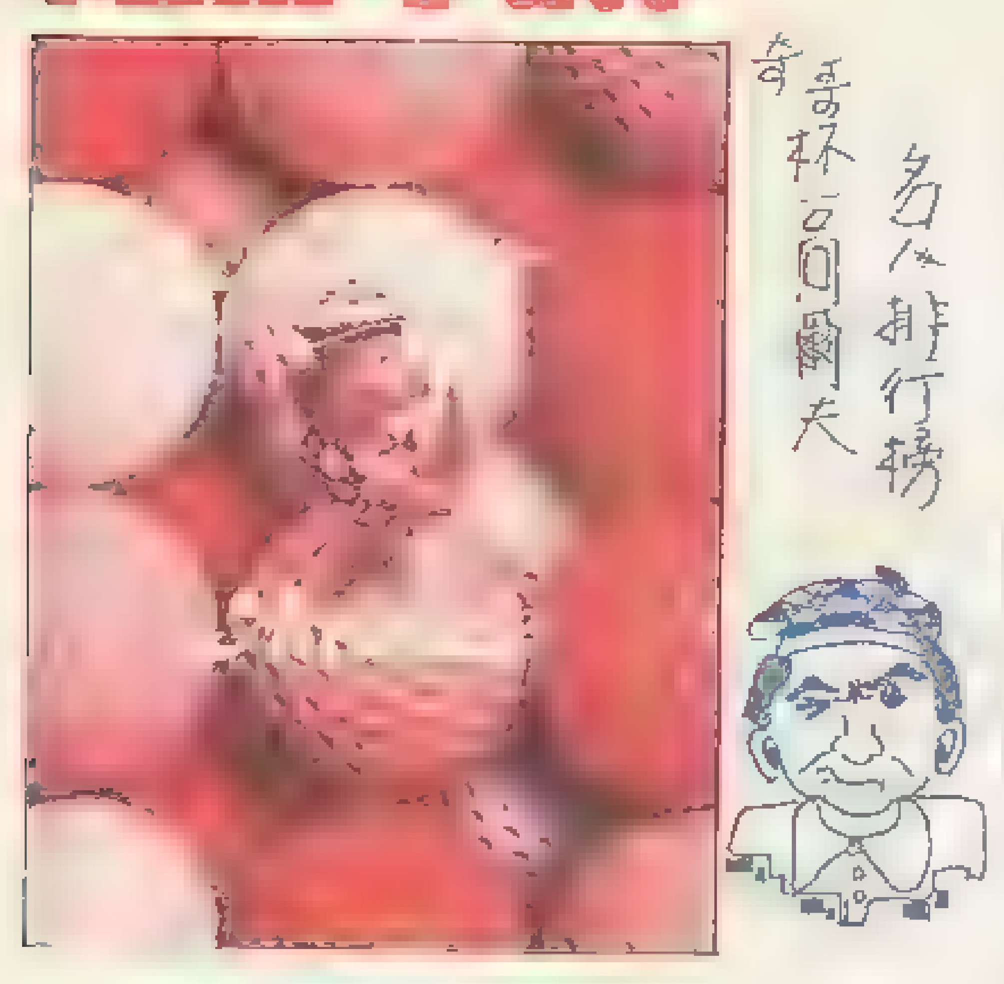


者決一死戰……

各位武林高手，你自認武功第一蓋天下嗎？那麼就別讓龍之忍者繼續囂張下去，是你耀武揚名的時刻了！

迷你高爾夫

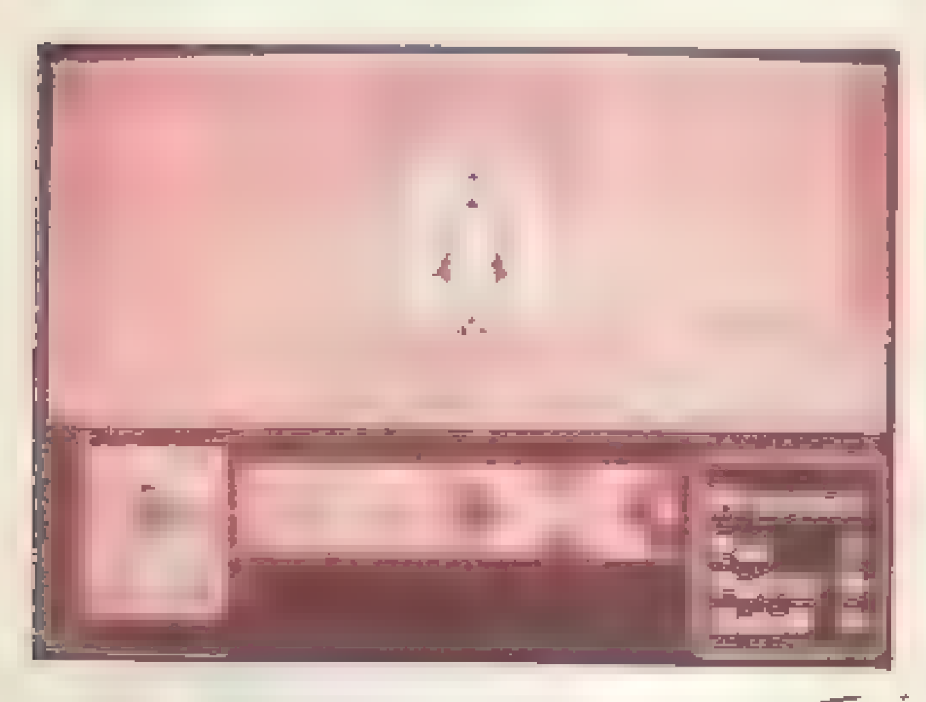
Mini Putt



一提起高爾夫球，一般人的反應便是“那是有錢人玩的時髦玩意”，對民衆而言，高爾夫球根本就是可望而不可及的“高級”運動。看到商業鉅子或政治人物馳騁在綠色草地的神氣，都不禁要立下誓願：總有一天我也要揚眉吐氣！

軟體世界即將推出“迷你高爾夫”，本遊戲不但模擬眞實的高爾夫賽，更創新製造了許多新花招，不僅使你眞切體會高爾夫的樂趣，更增加了許多刺激性。

遊戲中你可以先選擇練習賽，熟悉每一個場地，每一個洞的附近環境之後，再正式加入比賽。比賽的規則相當容易，每次可四人同時進行遊戲，每場賽程都有九個洞，每個洞都設有標準桿，以最少桿入洞者爲優勝。揮桿時，首先須設定目標，再依距離遠近控制發桿的力道，接下來就得看你揮得準不準囉！想一桿進洞嗎？可得修鍊幾年的功夫呢！

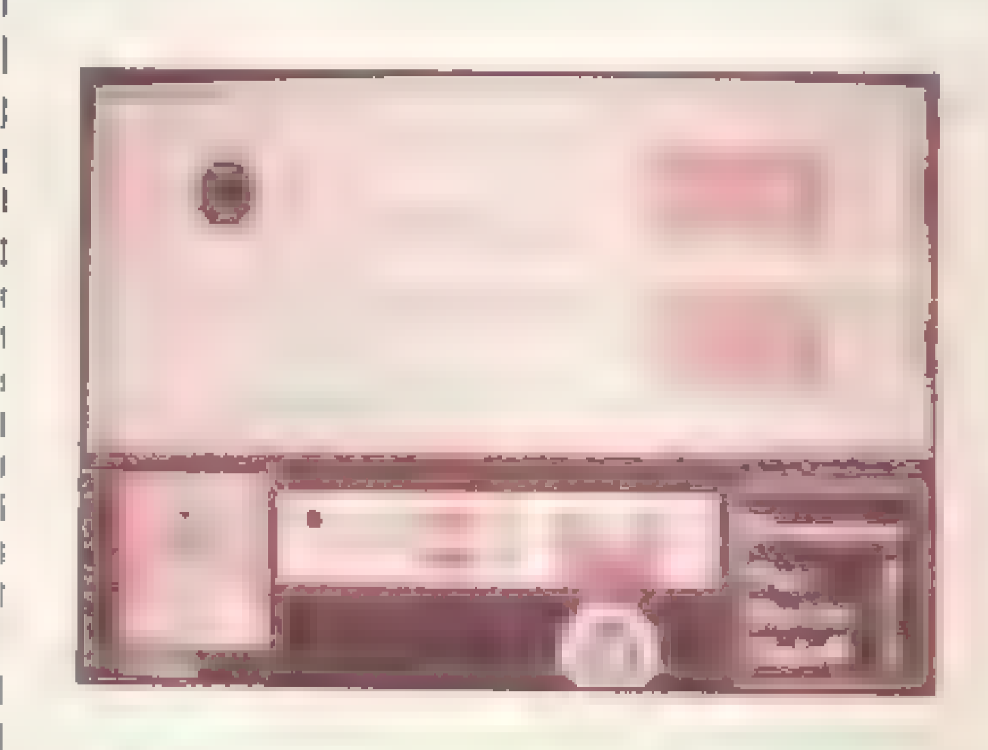




本遊戲最大的特色就是其場地造型特殊，你可以從四個不同的場地選擇比賽地點，茲將這四個場地簡略介紹如下：

(1)傳統的：

傳統的場地是模擬一般的球場，路線較爲平直，亦較少障礙物，只要算準力道，瞄準一揮，很容易以標準桿進洞，不需花費任何腦力去佈局。



(2)豪華的：

豪華場地的規模則比傳統場地大些，一般商業鉅子或政治頭子大部份是使用這種場地，顯示出其氣派不凡的架子。在此你可以想像自己爲某某富豪，神氣地揮舞着桿子，帥呀！



(3)具挑戰性的：

此場地經過特殊設計，路線迂迴，更有許多阻力阻擋球的前進。揮桿的力道之控制相當重要，記住，差之毫里可會失之千里呀！



(4)一流的：

一流場地更是精心設計，別出心裁的最佳場所，每一個洞都有特殊造型的阻擋物，你不僅要控制力道、準確度，還要仔細計算揮桿的時間，甚至還得花點心思，想想到底下一桿該揮向那兒。它不僅考驗你的球技，更考驗你是否夠聰明呢！

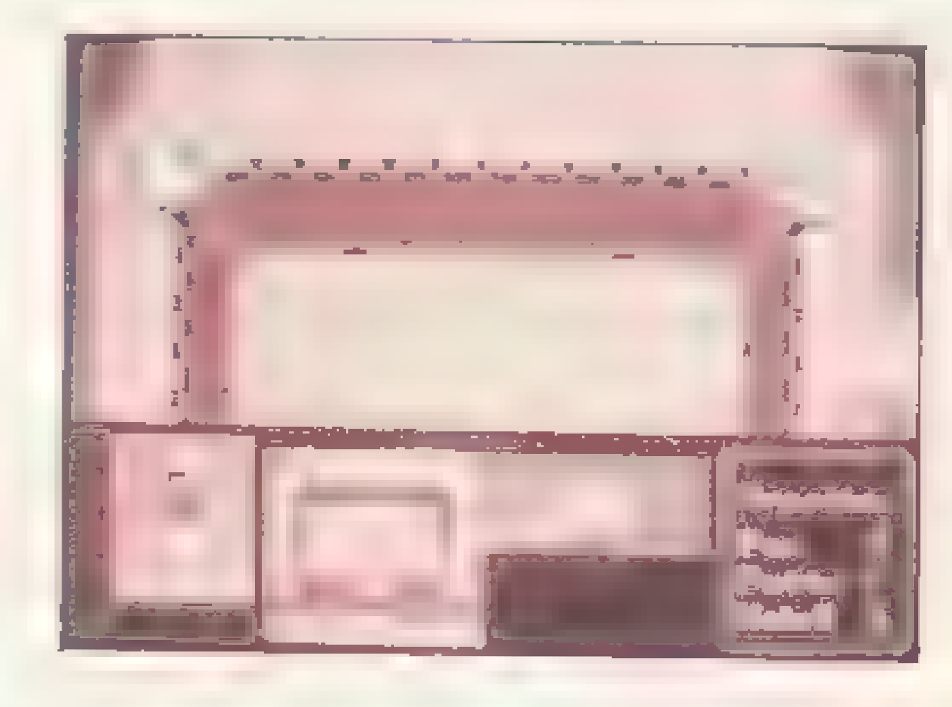
偷偷告訴你，只有一個方法可以進洞，利用大砲口，便可將球彈進洞裏，不信嗎？試試便知！

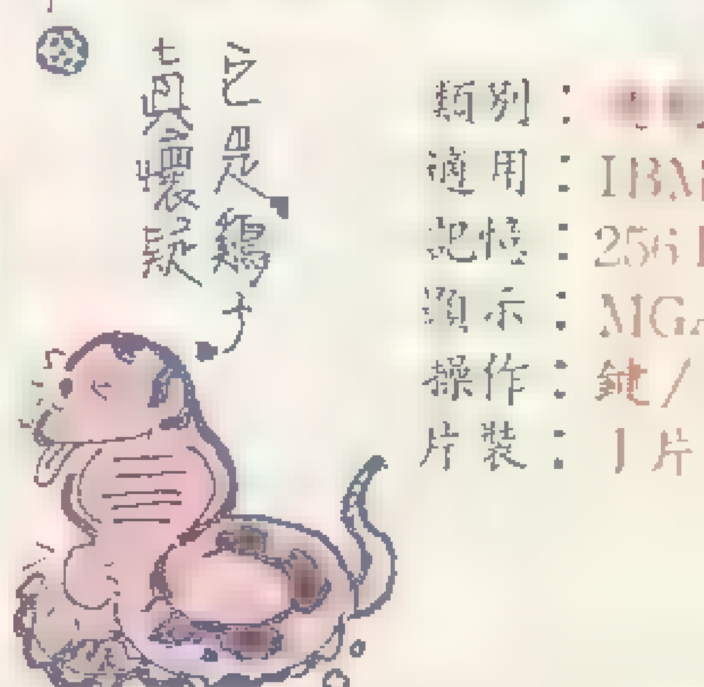


哇！那兒跑來這麼一隻巨大的響尾蛇？它會不會把我的球給吃掉呢？



天啊！怎麼這麼多洞，到底那一個才是呢？





類別：[illegible]
適用：IBM XT/AT
記憶：256K
顯示：MGA.CGA.EGA
操作：鍵/搖
片裝：1片



消費熱線

由於最近軟體世界信箱裏信件呈幾何級數的速度增加，幾乎使筆者快透不過氣來，因此，編輯部特別開闢消費熱線這個專欄，就衆多來信者挑選較具代表性的問題一次答復。在此希望各位來信時，務必於信封上簡單註明問題的內容，使於我們能夠快速地處理回信，另外，一定要附上塡好姓名住址的回郵信封，我相信您應該不會久等才對！

問：你覺得世界上最快樂的事情是什麼？

答：看軟體世界消費者的來信，回信。

問：你覺得世界上最痛苦的事情是什麼？

答：看軟體世界消費者的來信，回信。



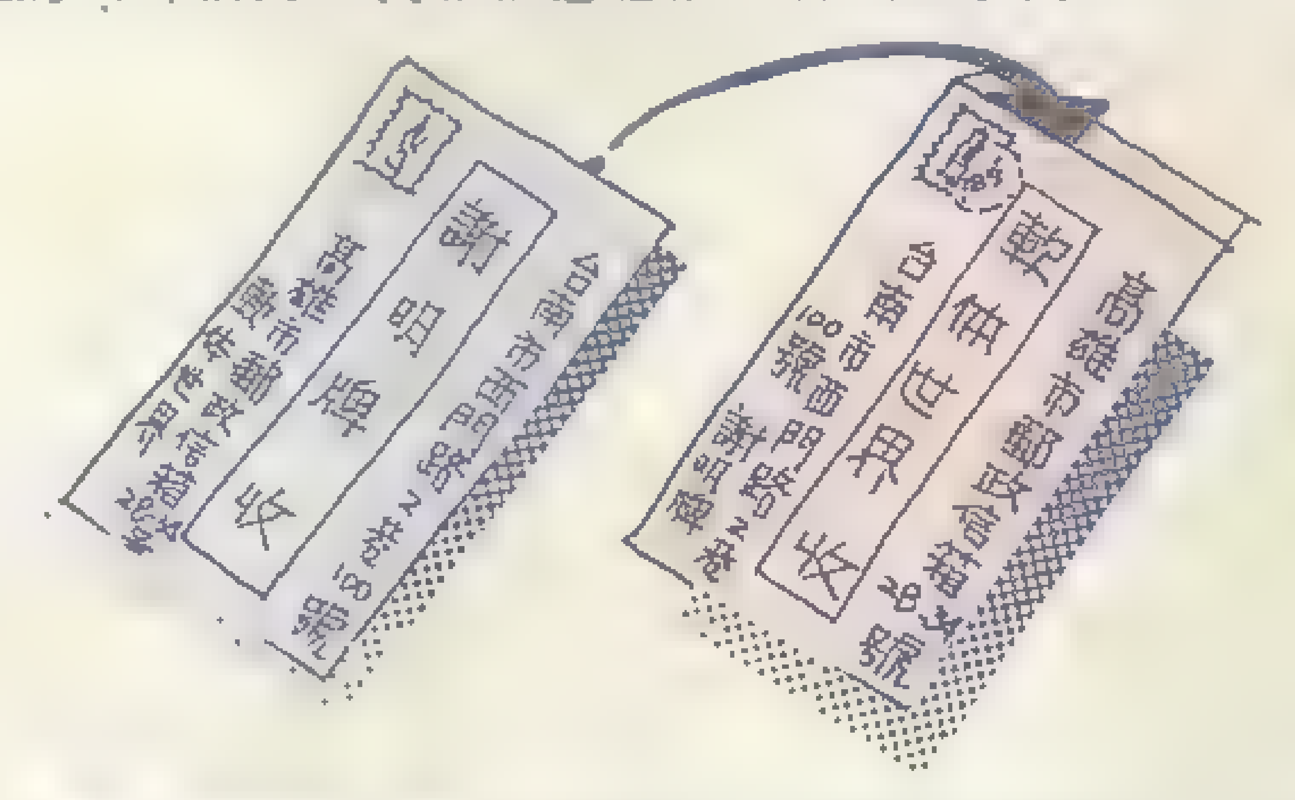
光芒之池

問：為何軟體世界發行的光芒之池及荒野遊俠分別是三片裝及二片裝，而坊間出現六片裝及三片裝的產品呢？

答：軟體世界當初於發行光芒之池及荒野遊俠之際，也曾考慮以六片裝及三片裝的方式發行，但後來考慮到如此必會增加消費者的購買成本，二來也會讓消費者喪失許多原設計者為玩家設想的許多功能，因此決定以完整原版方式發行，以維護消費者權益，免得落得欺騙消費者的口實。

問：為何我在install 光芒之池及setup 荒野遊俠時某個檔案無法轉錄過去？

答：由於光芒之池及荒野遊俠原版磁片的某些檔案是經過壓縮方式存放在較少的磁片，因此，玩者必須在啓動遊戲以前執行install 或setup 程式進行設計軟硬體配備及反壓縮過程，如果你在反壓縮的過程中遭遇到問題，如果不是你的空白磁片出問題的話，那可能就是你的硬體配備有問題，你可以拿到別的相容性較高的電腦上去進行設定的工作（請不要使用Turbo），不然就寫明你的所有配備，將原片及所需空白片包裝妥善寄至高雄市郵政28-34號信箱　軟體世界，讓我們幫你設定（但時效較慢），請務必寄足回郵郵資，否則不予受理，謝謝！

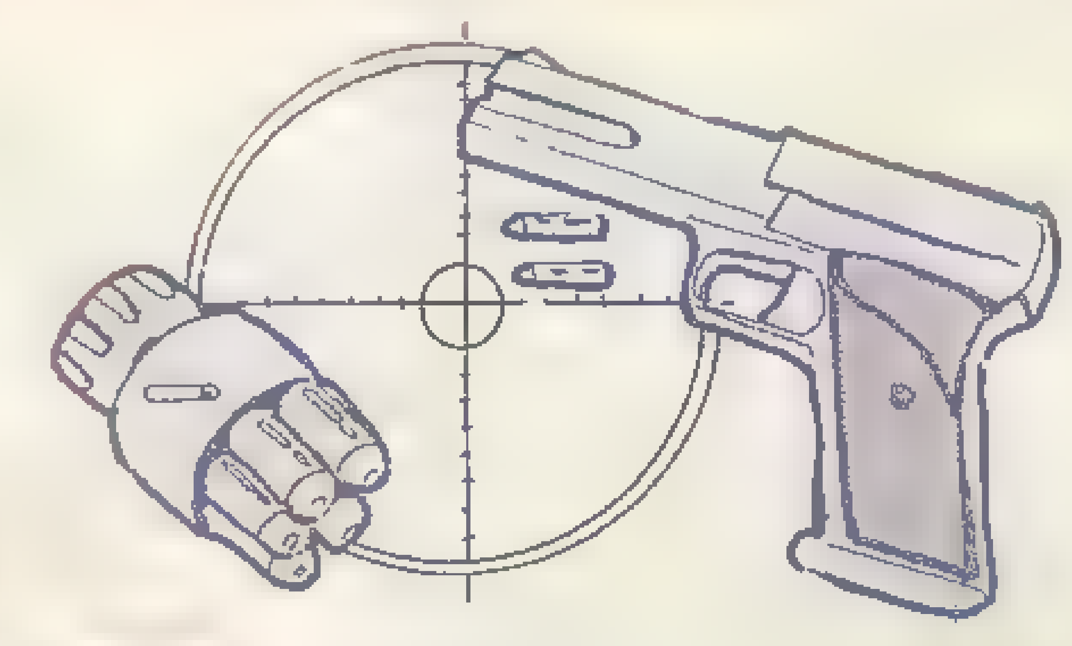


問：軟體世界追踪報導改成軟體世界雜誌，請問軟體世界俱樂部會員是否還能收到定期刊物？

答：軟體世界俱樂部已於去年12月底停止招收會員，而追踪報導也於3月8日起改以軟體世界雜誌發行，但軟體世界俱樂部的會員仍然可以收到軟體世界雜誌至滿十二期為止，所剩期數已連同試刊號告知各位會員，若仍有不清楚者，請來函詢問。

問：我於去年×月×日參加軟體世界俱樂部會員，為何只收到×本追踪報導？

答：軟體世界目前總共出版了軟體世界追踪報導1～5號以及軟體世界雜誌試刊號、創刊號共七本刊物，除非你是我們最早一批會員，不然你不可能收到所有刊物，另外，有時候由於郵政延誤或失竊的關係，你也可能收不到雜誌，因此，當你這期在雜誌出刊後一星期內仍收不到雜誌時，可以來函查詢。



警察故事

問：我已於日前剪下警察故事Ⅱ截角寄到軟體世界索取解答本，為何至目前仍不見踪影？

答：由於我們迄目前為止仍在整理警察故事Ⅱ的解答，因此請寄截角來索取解答的消費者稍微耐心等候一陣子，我們準備好解答，馬上刊登於近期的軟體世界上並寄發給各位。



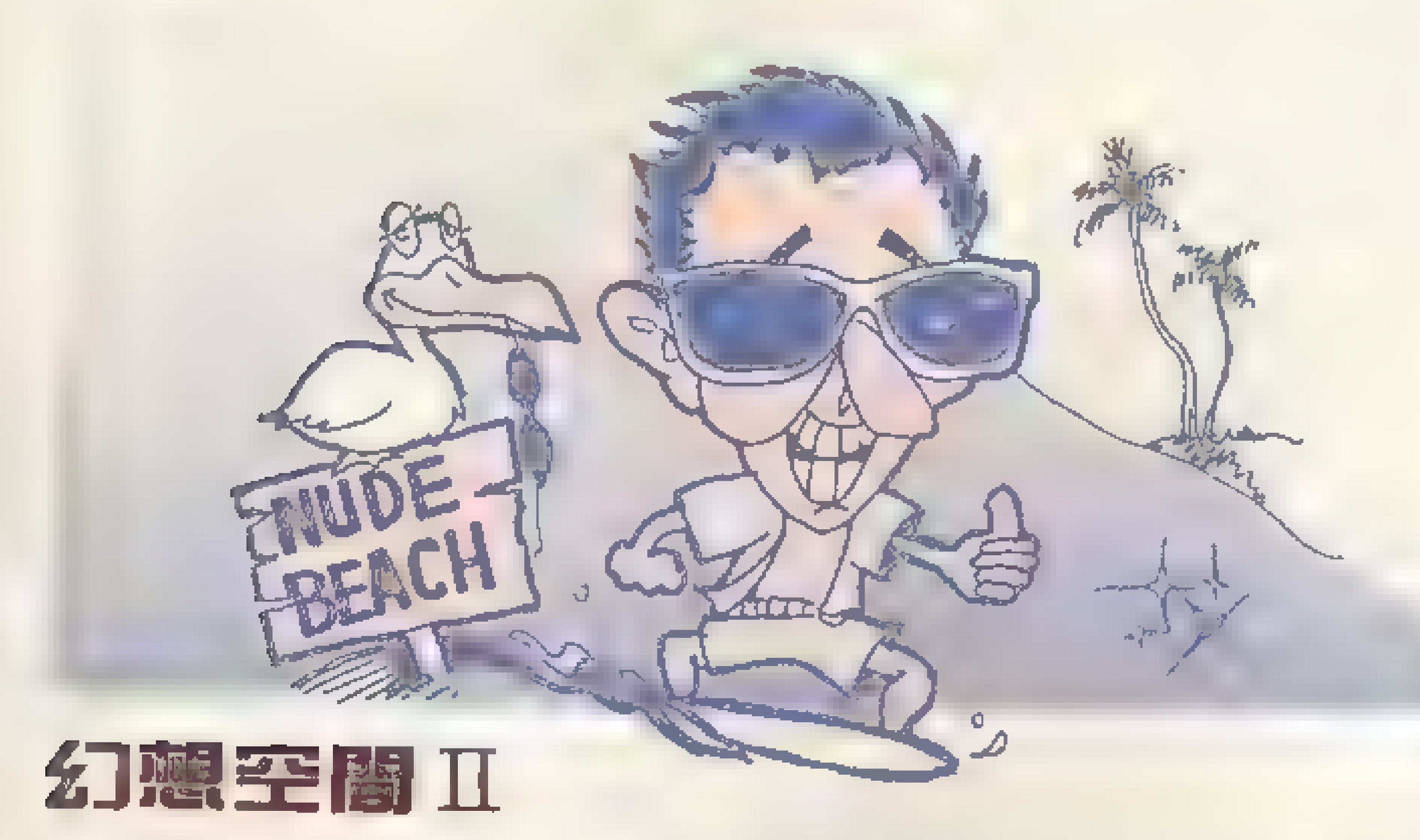
快打旋風

問：我於前些日子購買一套快打旋風，爲何遊戲畫面叫我換第二片時，我將第二片放入磁碟機A後，按任何鍵仍無法進入遊戲？

答：某些電腦主機板及BIOS可能會遭遇到上述的情況，關於不相容的情形及解決辦法請參閱本期陳兆宏專欄PARTⅢ，我在此向消費者提出一點建議，以後寫信來詢問這種情況時，請將你的電腦廠牌、機型、BIOS版本，磁碟機廠牌及格式以及發生問題的實際狀況寫明清楚，請勿語焉不詳，這樣比較有可能得到更滿意的答覆。

問：快打旋風在AT上執行[illegible]實在太快了，兩、三下就被對手打敗，有沒有克服的方法？

答：[illegible]Delayer[illegible]度。



幻想空間Ⅱ

問：我玩幻想空間Ⅰ及幻想空間Ⅱ已至幾近"抓狂"的地步，趕快出解答本救苦救難吧！

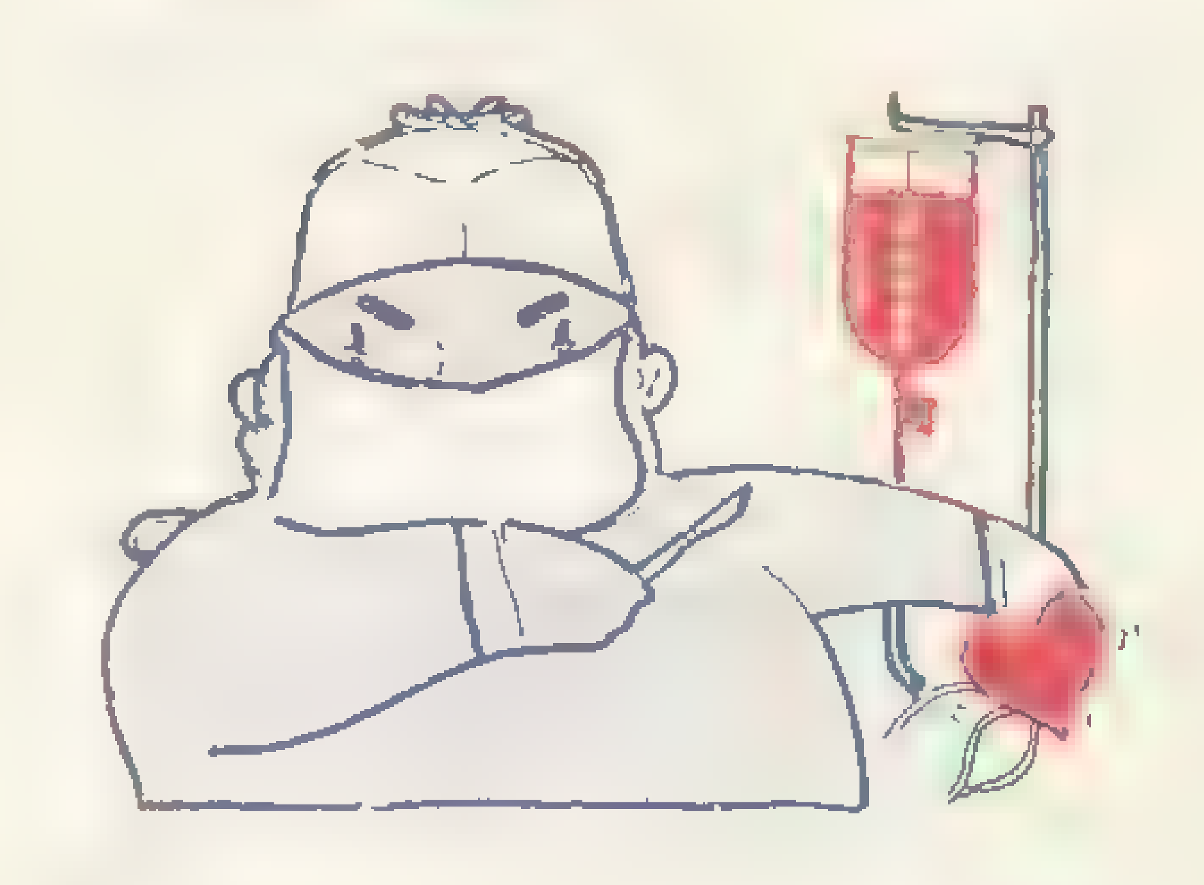
答：軟體世界追踪第二期上面刊有幻想空間Ⅰ的精彩完全攻略，有需要的消費者可寄回郵信封來索取影印解答（請在信封上註明索取幻想空間Ⅰ解答）。幻想空間Ⅱ的解答將於下期（軟體世界雜誌第二期）刊登，敬請期待！

問："幻想空間Ⅱ"的上半截比基尼泳裝要在那裏取得？船長室的控制救生船開關怎麼打開？

答：上半截泳裝在愛之船的泳池底取得，你可以在跳入泳池後游泳鍵入"Dive in the pool"即可潛水。（必須在泳池中間）船長室的控制開關在右側，鍵入"Pull Control Switch"命令即可放下救生船。

問：我已漂流到荒島上，如何逃過KGB的追捕？

答：你必須到天體營海灘撿取下半截比基尼泳裝，然後到客房去更換泳裝，將零錢塞到泳裝上半截（Put money on the top），最後再到理髮廳抹生髮油，經過叢林時別忘了摘朵花（這是通過機場KGB的重要物品），現在的萊里已是嬌滴滴的"女兒身"，你想還通不過嗎？



醫生也瘋狂

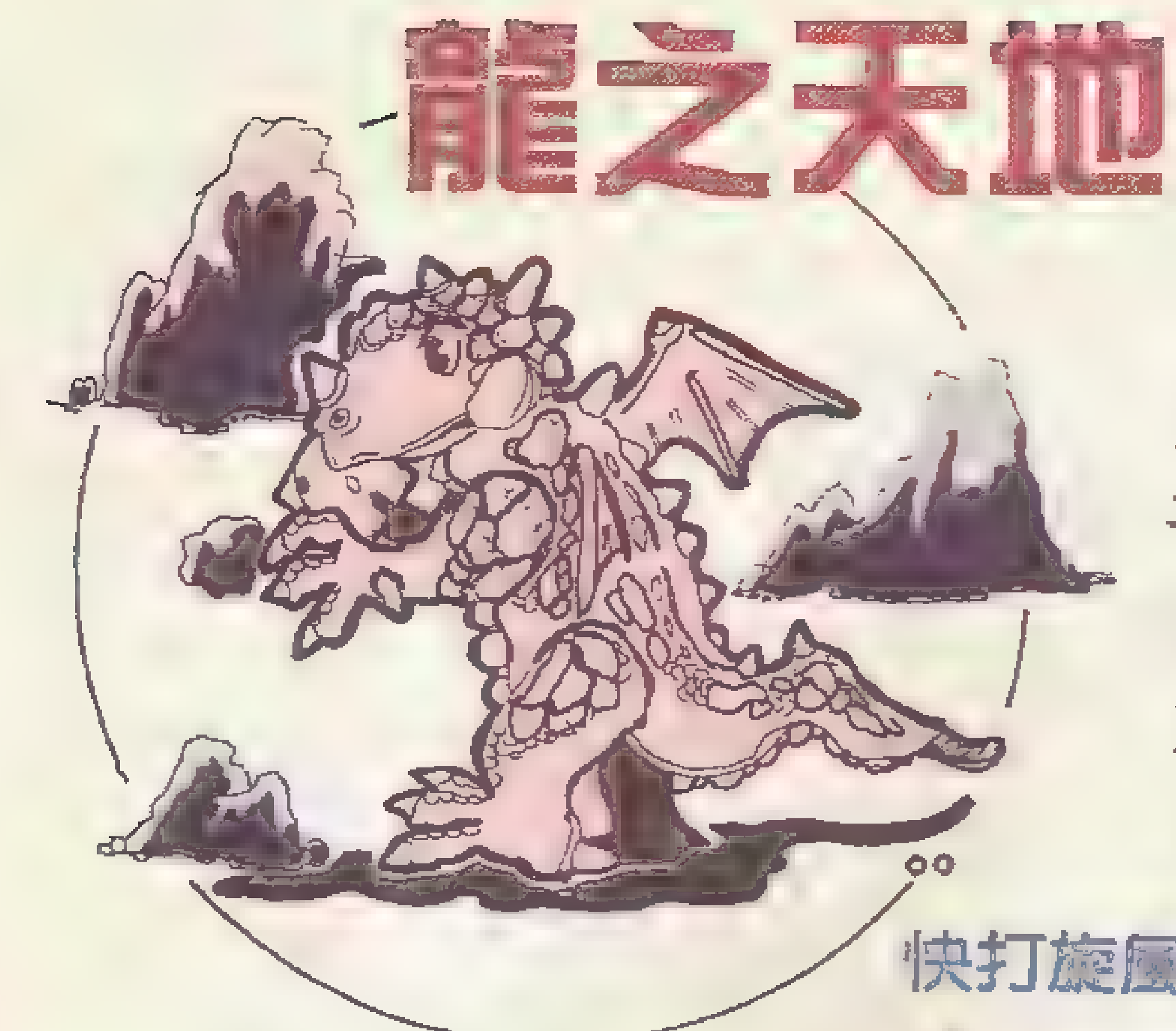
問：醫生也瘋狂外盒上註明可以使用搖桿、老鼠，爲什麼二樣我都不能動？

答：[illegible]動程式的版本也相當多，有些遊戲程式的老鼠I／O程式並無法與市面上的老鼠驅動程式相匹配，而國外軟體大多以Microsoft Mouse及其驅動程式爲寫程式依據，雖然有些老鼠聲稱跟Microsoft Mouse相容，但問題是100%相容嗎？因此醫生也瘋狂就是無法跟你家的老鼠相容，因此，解決的辦法爲：去找Microsoft Mouse的驅動程式來試看看（版本愈新愈好），若仍舊不行，只好去"搜"購Microsoft Mouse了！

PC上面的搖桿長久以來就受人詬病，除了不相容問[illegible]，因此，[illegible]找一支上好的搖桿，只有碰運氣了。



龍之天地



大家好！

龍之天地這個專欄主要目的是收集一些遊戲小心得、小技巧或是修改遊戲資料讓各位玩家遊戲進行得更順利更快，希望有這方面心得的玩家踴躍投稿，一經採用稿酬從優！

快打旋風快速過關法



／區國輝

各位玩家是否爲了三大絕招（氣功、昇龍拳及旋風腿）使不出而被敵人打敗呢？以下有一方法（用黑的）保證成功。對付敵人剛開始時先來兩次後方翻滾，接著以拇指、食指、中指朝相關方向胡亂地按下INS 、→、←、2、6鍵（敵人在右方時；旋風腿則反），接著你便會看到一連串的氣功、昇龍拳，把敵人打得毫無還手之力，除了最後一名敵人—獨眼龍也會用氣功和你的氣功抵消外，幾乎每位敵人我都在二十秒之內便可將他解決。對付獨眼龍不用後退，趕快發氣功將他擊倒，不可讓他發出氣功

籃球一對一灌籃技巧大公開

(1) Kiss the rim ：從螢幕左邊跳起，馬上按[↓]，其招式爲左脚會向上踢。

(2) Twister ：從中間跳起，馬上按[←]、[↓]、[→]二次，招式爲空中轉3圈。

(3) Air Jordan ：從右邊跳起，在一半時按[↓]，招式爲右手會高高舉起。

(4) Two-hander hammer ：從左邊跳起，在一半時按[↓]，招式爲兩脚會向前踢。

(5) Dr.J Jam：從中間跳起，在兩脚還未打開時，按[↓]，招式爲兩脚大開。

(6) Windmicc：從右邊跳起，在一半時按[↓]、[→]、[←]，招式爲雙手旋轉。

(7) Back slam ：從左邊跳起，馬上按[↓]，招式爲把球擺在兩腿之間。

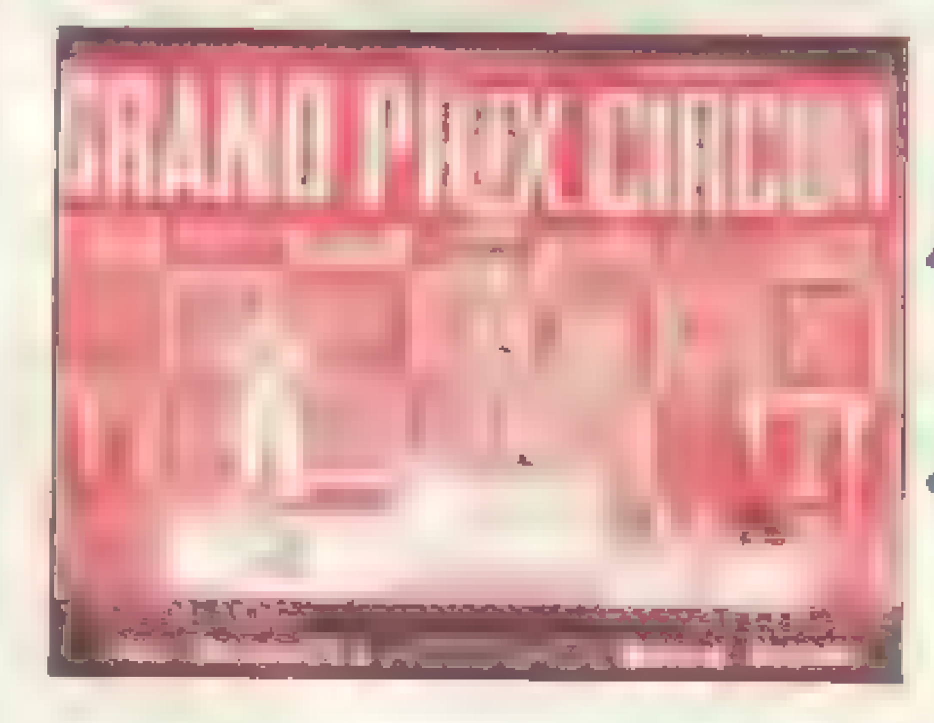
(8) Liberty ：從中間跳起，馬上按↓，招式爲[illegible]，兩脚張開。

(9) Skim the rim ：從右邊跳起，馬上按[↓]，招式爲把球抛起再接住灌進。

(10) Toss slam ：從左邊跳起，在一半時按[↓]，招式爲兩脚彎曲而大開。

〔註〕：第10項要離籃框近點跳。
第6項按[↓]也可以。
第2項也可以在跳起時按[↓]即可。

帥吧！終於奪得世界冠軍





／吳政治

GP大賽車一步登上冠軍寶座妙招

Hi 經過一場又一場賽車經驗，不知您是撞得頭破血流？還是光榮而歸？或許您有這樣的經驗，往往在比賽中，練了一身的好功夫，可是到了世界大賽時，總是無法登上前三名的寶座，享受開香檳的樂趣，只有嘆氣的分，不過別擔心，本人經過了一場場激戰後，才登上王位，並發現了，一步登天的妙法耶！首先您得先通過資格賽，（不管成績如何，過關就好）與十輛可怕的車子競賽時，您只要連續按二至三下的 ESC 鍵啊哈！相信您已經發不但成了第一名，且分數由原來的9分加至25……不，如法泡製，不但創下紙世界記錄，且高高的登上第一！

長槍英雄 人物資料修改篇

/魏宇明



「長槍英雄」是一個相當具有特色的遊戲，其與以前許多RPG 截然不同。我們所控制的八位英雄們，各有長處；再加上音效與生動的畫面，實在很吸引人。

但是，每當我「廢寢忘食」的沉醉其中，但結果總是令人「心酸」；每當有許多進展時，卻因爲法術用光了，或者是怪物太多；而使隊員「慘死」；這要怨誰？是法術可用太少，或自己技術太差，或程度太「毒」？試想憑着少數的生命要成功的取回「聖碟」，實在不容易；但難道就放棄了嗎？決不；各位；若你的回答是：「NO」；而你也和我一樣的話，來吧，爲你的英雄加點油吧！

1. 請先進入遊戲，馬上將遊戲儲存起來
2. 拿出你的「Pc-Tools」；開始爲英雄們手術。
3. 進入「SAVEGAME.DAT」檔（按E鍵）；選擇第39 磁區。
4. 其修改內容如附表1 附表2
（其他人改的值均同Gold Moon）
5. 修改完畢後按 F5
6. 開始進行你的遊戲吧。

※ 遊戲中的生命之泉，只能用一次有效，請各位注意。

位置表　（附表1）

名稱＼數值	力量	智慧	[illegible]	反應力	體質	魅力	生命
Gold Moon	164- 167	168- 171	172- 175	176- 179	180- 183	184- 187	188- 191
Strum Bright	196- 199	200- 203	204- 207	208- 211	212- 215	216- 219	220- 223
Caramon Maj	228- 231	232- 235	236- 239	240- 243	244- 247	248- 251	252- 255
Raistlin Maj	260- 263	264- 267	268- 271	272- 275	276- 279	280- 283	284- 287
TANI S	292- 295	296- 299	300- 303	304- 307	308- 311	312- 315	316- 319
Tasselhoff Bur	324- 327	328- 331	332- 335	336- 339	340- 343	344- 347	348- 351
Riverwind	356- 359	360- 363	364- 367	368- 371	372- 375	376- 379	380- 383
Flint Fire	388- 391	392- 395	396- 399	400- 403	404- 407	408- 411	412- 415

```
PC Tools R3.23                                                    Vol Label=None
Path=A:\*.*
File=SAVEGAME.DAT   Relative sector being displayed is: 00039

Displacement ------------------- Hex codes-----------------------   ASCII value
 0144(0090)  77 00 4E 6F 20 72 61 6E 67 65 20 57 65 61 70 6F   w No range Weapo
 0160(00A0)  6E 00 3A 46 C8 00 C8 00 C8 00 C8 00 C8 00 C8 00   n :F= = = = = =
 [illegible]
 [illegible]  00 00 47 46 AA 00 C8 00 8C 00 C8 00 6E 00 C8 00
 0208(00D0)  78 00 96 00 A0 00 5E 01 78 00 C8 00 22 01 22 01   x    . x = " "
 [illegible]
 [illegible]
 [illegible]  C8 48 70 46 64 00 C8 00 AA 00 C8 00 8C 00 C8 00
 0272(0110)  A0 00 90 01 64 00 8C 00 64 00 C8 00 50 00 50 00     d   d = P P
 0288(0120)  8E 47 84 46 A0 00 C8 00 78 00 C8 00 82 00 C8 00   G F   = x =   =
 0304(0130)  A0 00 5E 01 78 00 96 00 96 00 C8 00 5E 01 5E 01    . x      = . .
 0320(0140)  8E 4E 8E 46 82 00 C8 00 5A 00 C8 00 78 00 C8 00   N F   = Z = x =
 0336(0150)  A0 00 C8 00 8C 00 C8 00 6E 00 C8 00 96 00 96 00    =    = n =
 [illegible]
 0368(0170)  A0 00 2C 01 82 00 96 00 82 00 C8 00 54 01 54 01    ,        = T T
 [illegible]  8E 4E B4 46 A0 00 C8 00 46 00 C8 00 78 00 C8 00   N F   = F = x =
 0400(0190)  64 00 78 00 B4 00 90 01 82 00 C8 00 90 01 90 01   d x +    =
 0416(01A0)  CB 47 88 6F 84 70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   G o p
 0432(01B0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0448(01C0)  01 00 01 00 06 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0464(01D0)  00 34 00 14 00 00 00 00 24 00 00 00 00 00 00 00    4       $
 0480(01E0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0496(01F0)  00 00 02 00 D4 D9 00 00 12 D6 00 00 00 00 00 00

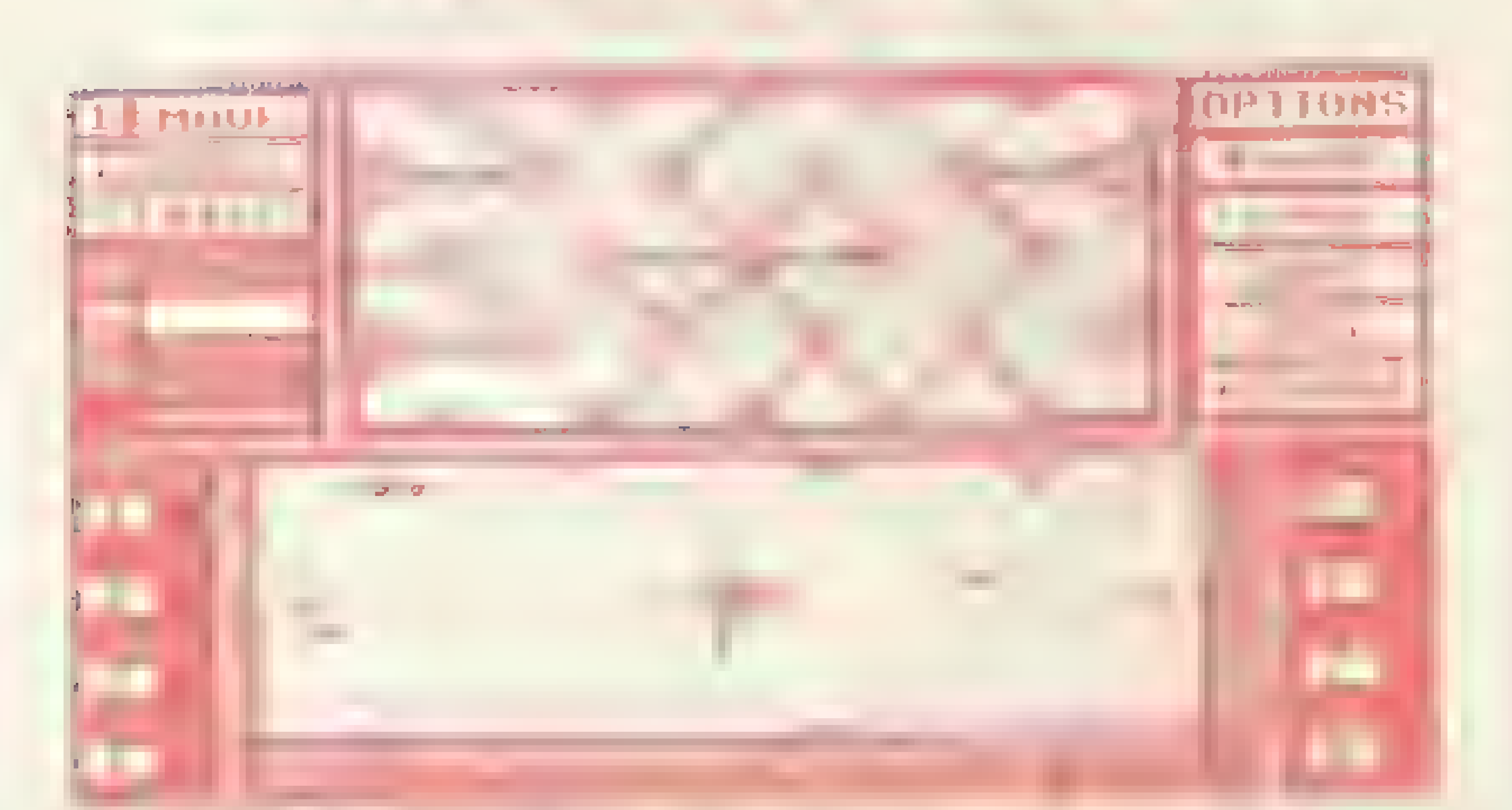
 ^ v -> <- = cursor  F1=swap entry area  F5=update  F6=cancel update  ESC=exit
Home=first pos  End=last pos  PgUp=1st half  PgDn=2nd half
```



銀河迷宮

／方善悦

能量修護篇



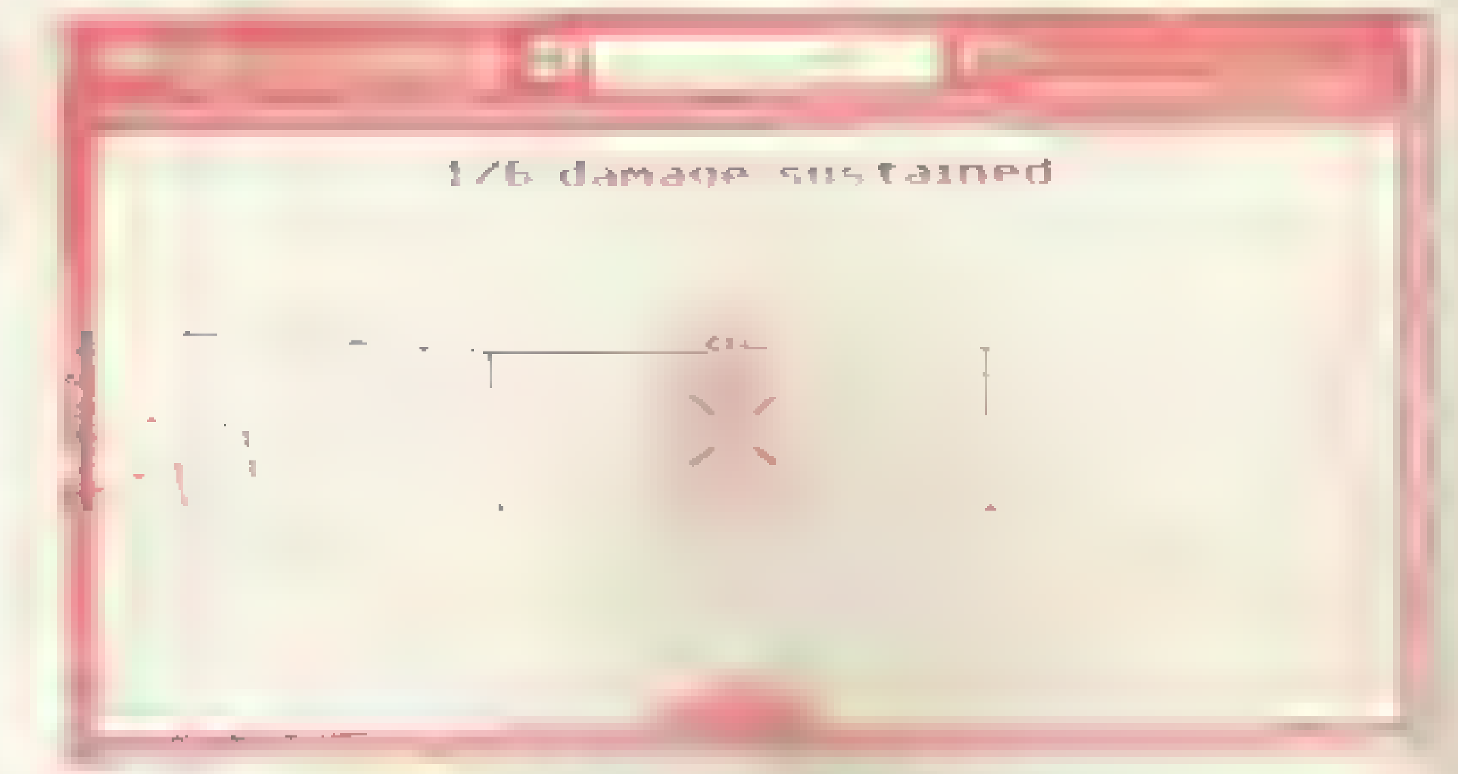
1.以面對面的攻擊，所擊中敵方的機會很大。



2.終於到達控制中心。



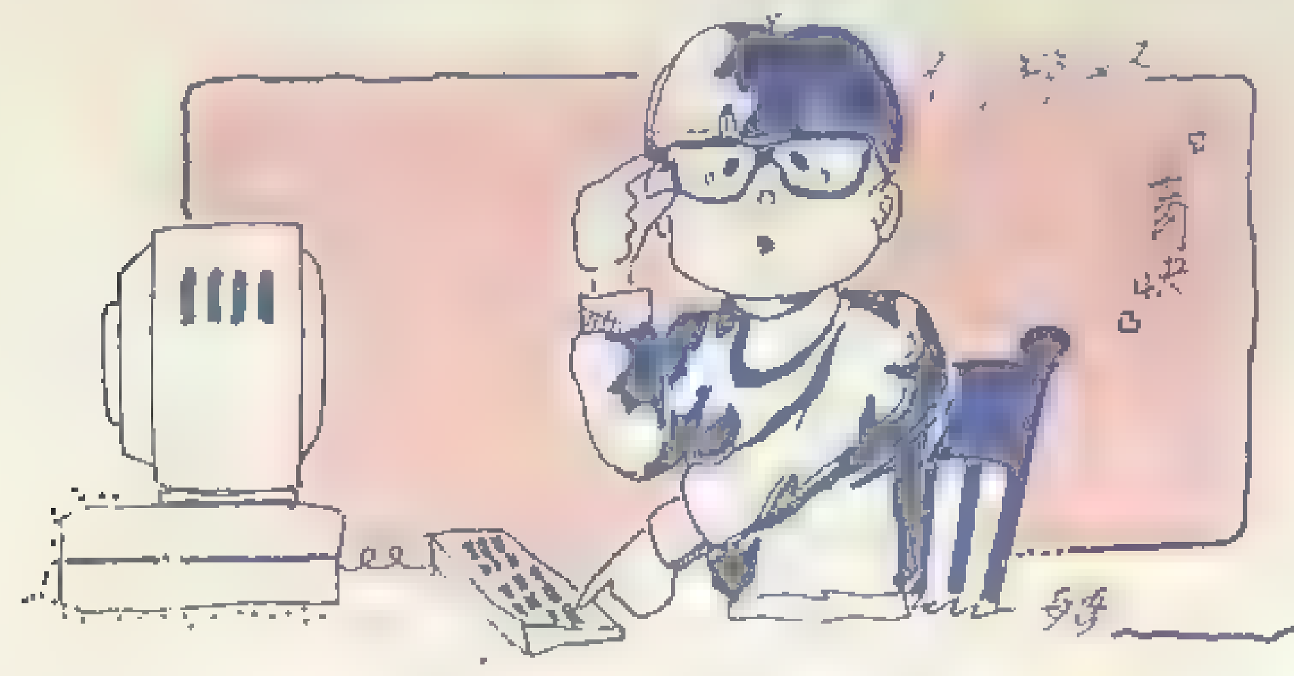
3.終於看到控制中心的長相。



4.控制中心被中子彈擊中[illegible]次，原來還需要再擊中五次。

前言：

嗨！各位軟體世界的讀者大家好！很高興再次與您碰面。此次筆者我將帶您進入這一個不可能完成任務的超級難遊戲—銀河迷宮。以下是筆者的一些經驗，當然啦！這麼難的遊戲即使你的技術再如何熟練高明，也無法勝過一個超級電腦的快速和準確，因此不妨修改一下。這下子它可慘了！



遊戲心得：

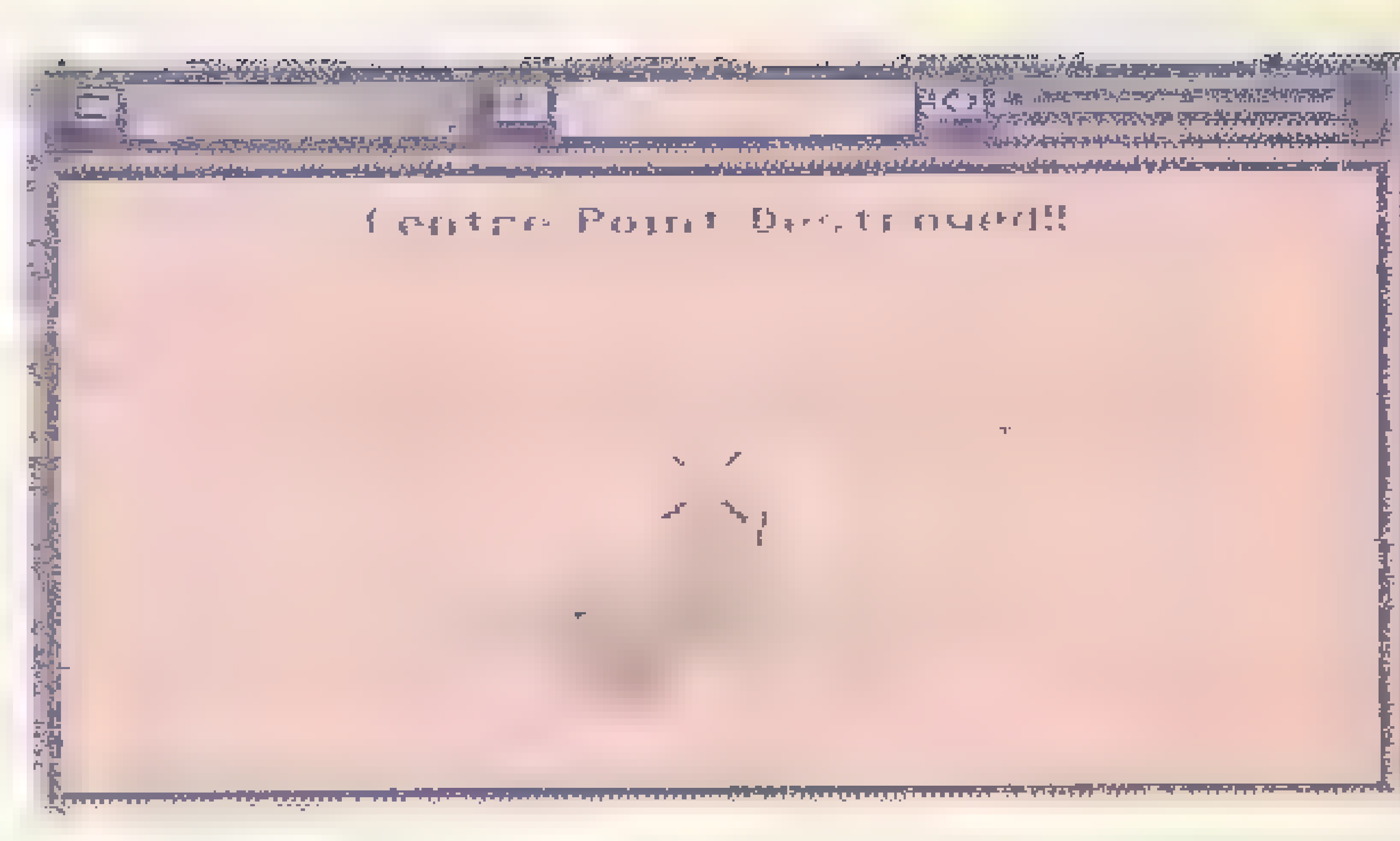
1. 還是那句老話，隨時把遊戲進度存下來。
2. 當你使用自動導航時，除非有把握防衛者不會從後面追殺上來，否則最好一個節點一個節點慢慢的來。
3. 不要一次操作很多滑行機，最好一次只操作一架，否則一旦同時遇到防衛者的攻擊，只好眼睜睜的看著同伴被殺。
4. 由於防衛者是由通信中心自行補充，因此通信中心將是第一個目標。
5. 當你的動力減爲0時並不表示你的滑行機停在原地不動。它將還會以一個等速度慢慢地前進。尤其當你再攻擊通信中心，聯絡站和控制中心時更要特別注意其距離。
6. 每當你完成一任務，而進入下一關時，所有的敵人的能力也隨之增強。值得注意的是原先只要一個中子彈就可以摧毀控制中心，而下一個控制中心所用的中子彈就多一顆。

7. 當在做移動時最好能選擇與防衛者面對面的路線，如此一來可以比較容易傷到對方，而自己的損失也比較少。

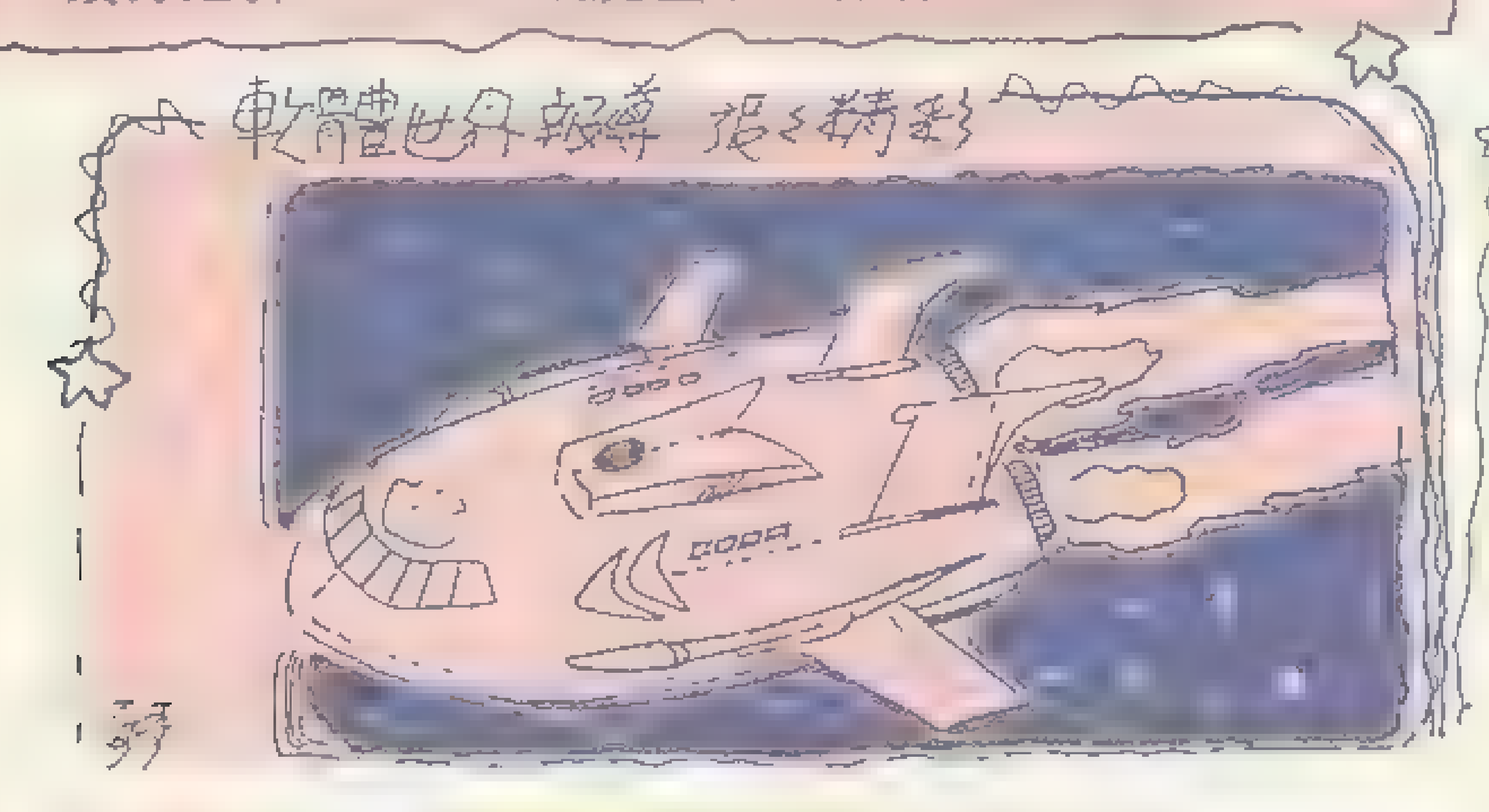
8. 當你在節點作戰時，可要小心自己的子彈反彈回來傷到自己，也可以利用子彈反彈的特性來攻擊敵方，可以省去瞄準的困擾。

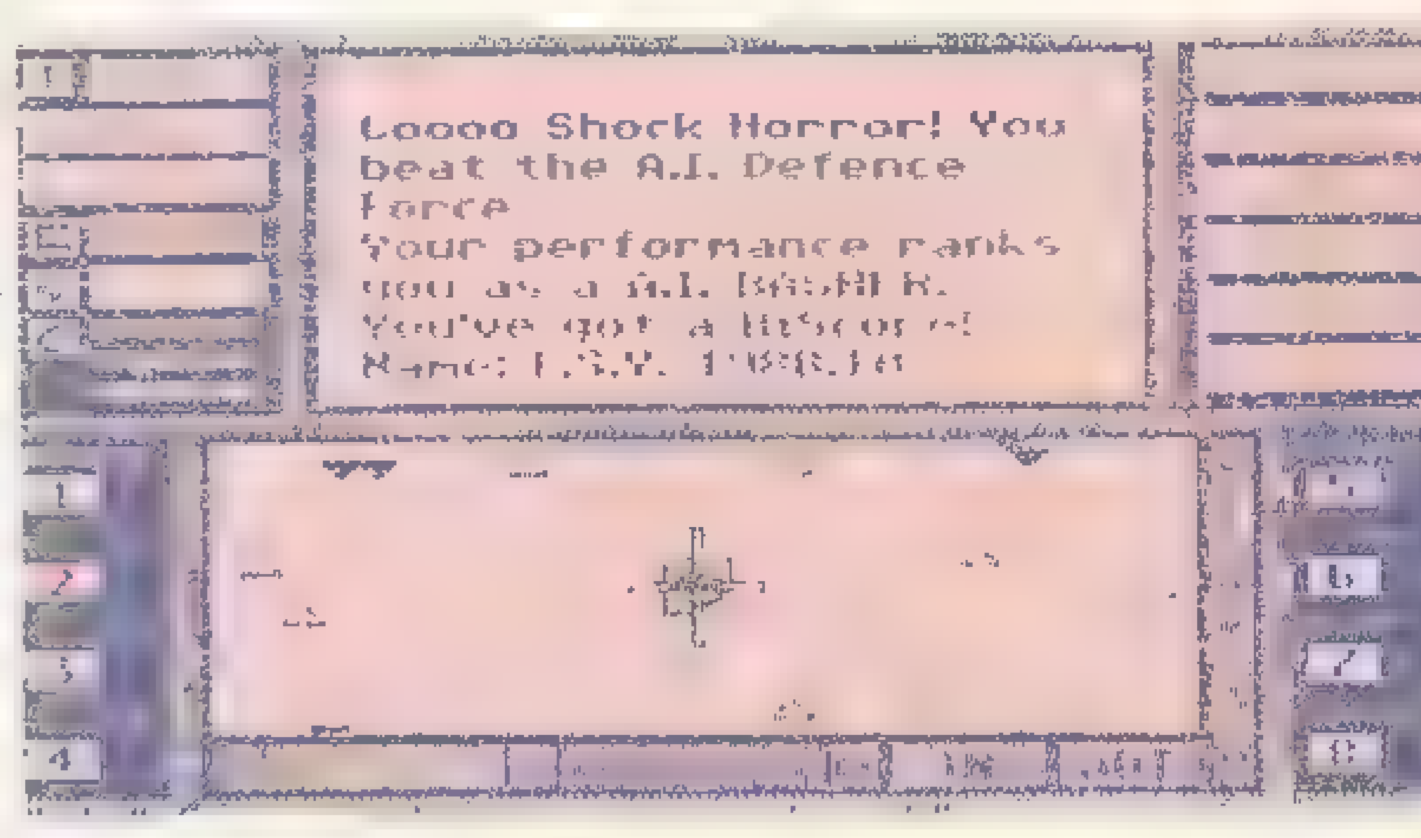
9. 你的任務是摧毀控制中心，不要去做多餘的戰鬥，更不要走錯通道。因此在節點中最好不要去選擇進入那一個通到口。最好跳出戰鬥畫面利用自動導航來設定後，再行回復戰鬥畫面。

10. 最好選擇MOUSE或鍵盤來操作會[illegible]。



5. 終於摧毀了控制中心





6. 最後以高分簽名留念。

```
PC Tools R..                                                   Vol Label=None
------------------------------File View/Edit Service-----------------------------
Path=A:\*.*
File=MICKEY.        Relative sector being displayed is: 00000

Displacement ----------------- Hex codes-------------------      ASCII value
 0000(0000)   00 00 F5 45 00 00 95 43 08 00 10 44 B8 07 F5 45     E   C. >D   E
 0016(0010)   B8 07 F5 45 FF FF 00 66 08 C8 00 03 A0 00(00 00)    E   f.=
 0032(0020)   00 00 20 18 F5 45 20 18 F5 45 FF FF 00 66 08 C8     ^ E ^ E   f.=
 0048(0030)   00 03 A0 00(00 00)00 00 10 19 F5 45 10 19 F5 45          >v E>v E
 0064(0040)   FF FF 00 66 08 C8 00 03 A0 00(00 00)00 00 A8 08      f.=         .
 0080(0050)   F5 45 A8 08 F5 45 FF FF 00 66 08 C8 00 03 A0 00    E . E   f.=
 0096(0060)  (00 00)00 00 B8 07 F5 45 B8 07 F5 45 FF FF 00 66          E   E   f
 0112(0070)   08 C8 00 03 A0 00(00 00)00 00 20 18 F5 45 20 18    .=          ^ E ^
 0128(0080)   F5 45 FF FF 00 66 08 C8 00 03 A0 00(00 00)00 00    E    f.=
 0144(0090)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 C8 00 00                =
 0160(00A0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0176(00B0)   00 00 00 C8 00 00 00 00 00 00 00 00 68 14 F5 45      =        h E
 0192(00C0)   80 15 F5 45 00 FF 00 B0 04 A0 00 00 FF 00 03 B0      E   *       *
 0208(00D0)   04 19 02 68 14 F5 45 00 68 14 F5 45 08 14 F5 45    v h  E h  E.  E
 0224(00E0)   28 15 F5 45 01 FF 00 B0 04 A0 00 00 FF 00 03 B0   (  E   *       *
 0240(00F0)   04 19 02 08 14 F5 45 00 08 14 F5 45 D8 03 F5 45    v .  E .  E   E

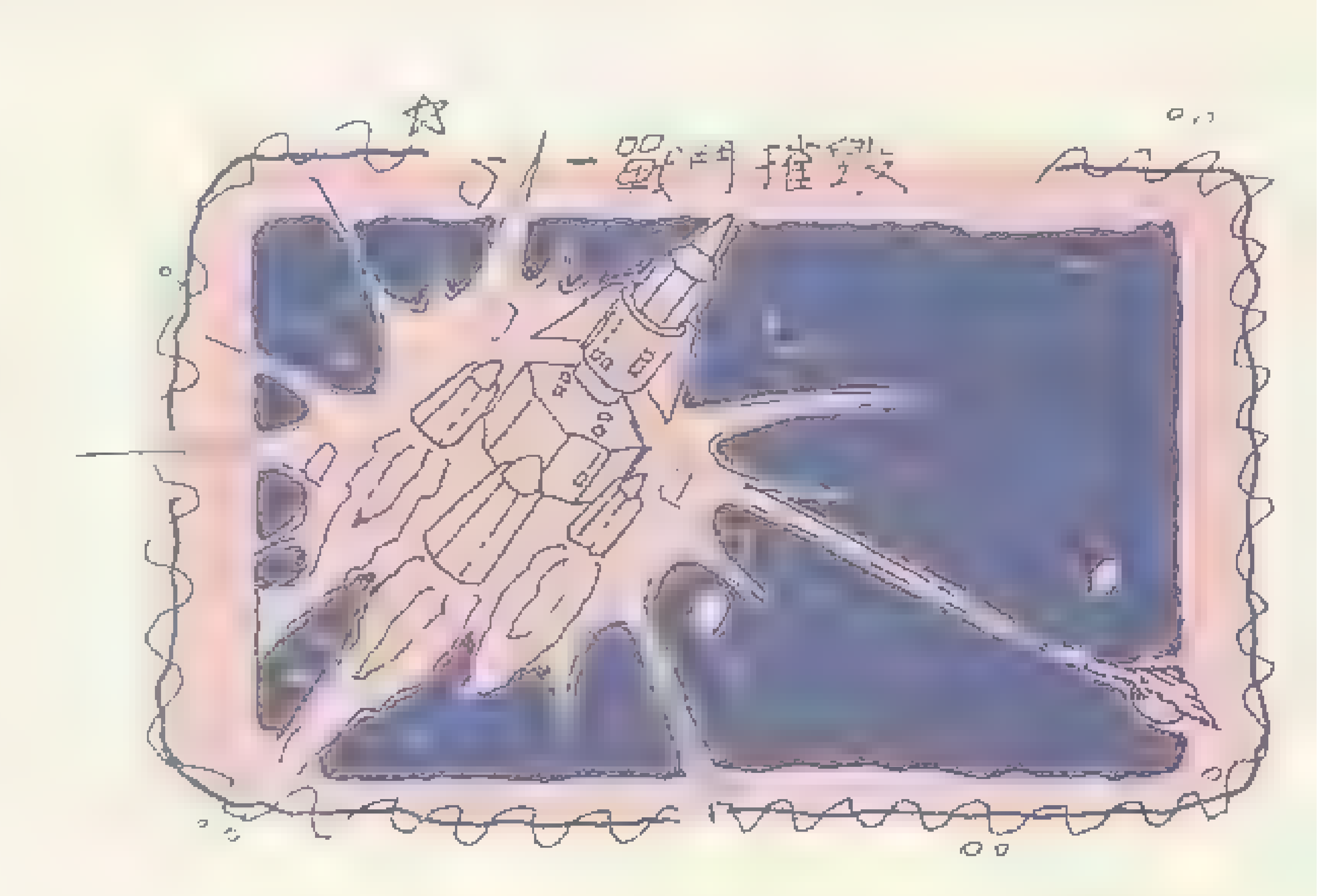
 Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
 ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

1. 將 ______ 和 ______ 再度塡上 66 08 03 A0 就可以死而復活。

2. (________) 爲中子彈的量，每昇一級此數將被消爲 00 00 。理想值爲FF 00 。

3. ________ 爲夸克粒子彈，希望值同中子彈的值FF 00 。

4. 在 ______ 、 ______ 、 (________) 、 ________ 左上角的數字表示第幾號機。





「信長之野望」——剖析——

作者／電腦忍者

遙想元朝時代，世祖忽必烈戰功彪炳，疆域遼濶，一時衆夷臣服，中國隱然成爲上邦之國，四海之尊。勢力之雄，橫跨歐亞，令彼等望風喪膽，丟盔棄甲，「黃禍」之說因而大噪，迄今不衰，惟對海外蕞爾小國—日本—莫可奈何。想世祖征戰南北，戰無不勝，攻無不克，卻在遣軍遠征日本之時，迭遇颶風，落個鎩羽而歸，豈是命中註定，日本之國脈不該絕乎？抑或世祖忽略天時，因而鑄下大錯矣。

各位熱衷於三國志之玩家，在帷幄運籌之際，實應考慮本遊戲，一竟先人未成之志，發抒中國人心中之積怨，實乃大快平生。

惟諸位在遊戲過程中，常會發現「整軍經武」曠日廢時；一旦整裝待發，匆匆數年已過，試問你所選的領主，其壽命能有幾何？依筆者經驗，領主每因天年所限，「壯志未酬身先死」，徒留憾恨在青史。此外，一旦你攻佔某封地，未及養生調息，周遭之豺狼領主每每乘虛而入，逼得你只好識時務者爲俊傑，撤出該封地，實乃奇恥大辱！再者，可能你無法適時掌握領主人格參數的設定值，以致於你的領主不是沉痾重病，素無大志，便是時運乖舛、昏庸無能，抑或你始終無法“Try”到最佳值……凡此種種阻障，筆者特抒己見，公開不輕易見世之秘笈以饗同好，共同戮力掃除之，則快樂得以和大家分享，實筆者之生平樂事也。

茲以封地Owari及其領主Oda爲例，說明修改方法如下：

(1)自備工具軟體PCTOOLS（任何一版），詳細操作步驟可參閱瑩圃出版的使用手冊。
(2)依照遊戲手冊程序進入遊戲，選擇New Game，暫且隨便設定領主的人格參數。
(3)進入主畫面，輪到你下命令時，立即以20 號命令下達「儲存遊戲」的指示。
(4)在本季你還可下達別的命令，等到本季結束，電腦把遊戲存入DiskB 磁片之後，就可以退出遊戲。
(5)使用PCTOOLS的編輯功能讀入Disk B的資料檔（17 郡時是S1.DAT，50郡時是S2.DAT）
(6)找到和附圖表(一)～(五)對應的Relative sector 和Displacement 數字的地方。
(7)照附圖那樣修改，並將修改結果存回磁片。

```
PC Tools Deluxe R4.21                                        Vol Label=None
---------------------------File View/Edit Service---------------------------
Path=A:\*.*
File=S1.DAT         Relative sector 0000010, Clust 00324, Disk Abs Sec 0000656

Displacement  ---------------- Hex codes ----------------        ASCII    value
0256 (0100)   0F 5B 5F 6A 56 61 00 00 27 5F 28 39 41 55 00 00    [_jVa    '_(9AU
0272 (0110)   20 78 74 70 5B 5E 00 00 17 4E 67 56 39 5B 00 00    xtp[.    NgV9[
0288 (0120)   26 61 6F 60 6D 56 00 00 27 67 6D 60 6A 75 00 00    &ao.mV   'gm.ju
0304 (0130)   1A D2 D2 D2 D2 D2 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0320 (0140)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0336 (0150)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0352 (0160)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0368 (0170)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0384 (0180)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0400 (0190)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0416 (01A0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0432 (01B0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0448 (01C0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0464 (01D0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0480 (01E0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0496 (01F0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

附圖(一)17 郡時領主oda之資料

PC Tools Deluxe R4.21 Vol Label=None

File View/Edit Service

Path=A:*.*
File=S2.DAT Relative sector 0000010, Clust 00331, Disk Abs Sec 0000670

Displacement	Hex codes																ASCII value
0256 (0100)	0D	56	50	73	42	67	00	00	11	52	40	55	24	45	00	00	VPsBg <R@U$E
0272 (0110)	35	3C	69	6D	5C	58	00	00	16	60	6A	6D	5E	6F	00	00	5<im\X .jm.o
0288 (0120)	27	67	6D	64	6A	75	00	00	15	64	56	59	35	4B	00	00	'gmdju dVY5K
0304 (0130)	16	6B	41	3D	53	4A	00	00	14	57	5A	2F	73	5D	00	00	kA=SJ WZ/s]
0320 (0140)	14	5A	67	71	41	54	00	00	29	39	76	26	60	60	00	00	ZgqAT >9v&..
0336 (0150)	1E	4F	65	61	55	46	00	00	1B	4C	6C	6E	59	6A	00	00	^OeaUF LlnYj
0352 (0160)	21	65	62	4D	25	61	00	00	12	6B	6B	7A	73	78	00	00	!ebM%a kkzsx
0368 (0170)	1A	D2	D2	D2	D2	D2	00	00	20	78	73	6B	5B	5D	00	00	xsk[]
0384 (0180)	0F	5B	61	62	58	63	00	00	27	5F	28	3B	40	55	00	00	[abXc '_(;@U
0400 (0190)	31	56	5D	46	3A	49	00	00	1F	51	39	3A	22	4C	00	00	1V]F:I vQ9:"L
0416 (01A0)	17	4E	67	5B	3A	5B	00	00	0B	55	38	68	41	60	00	00	Ng[:[U8hA.
0432 (01B0)	26	61	6F	57	6A	56	00	00	0B	57	42	53	39	44	00	00	&aoWjV WBS9D
0448 (01C0)	0C	60	5A	50	2F	29	00	00	06	59	44	20	29	44	00	00	.ZP/) YD)D
0464 (01D0)	2E	43	61	5A	51	58	00	00	1E	4B	2F	44	50	5C	00	00	.CaZQX ^K/DP\
0480 (01E0)	3F	50	6C	66	75	77	00	00	06	64	60	4E	43	4B	00	00	?Plfuw d.NCK
0496 (01F0)	2E	3C	5F	17	2E	4C	00	00	20	5E	3F	2A	36	5A	00	00	.<_.L .?*6Z

附圖(二) 50 郡時領主 oda之資料

※以上領主資料佔8位元組，前6位元組依序代表年齡、健康狀況、野心、運氣、魅力和IQ。

PC Tools Deluxe R4.21 Vol Label=None

File View/Edit Service

Path=A:*.*
File=S1.DAT Relative sector 0000008, Clust 00323, Disk Abs Sec 0000654

Displacement	Hex codes																ASCII value
0256 (0100)	4B	00	4A	00	3F	00	A8	07	4D	00	00	00	53	00	2D	00	K J ? M S -
0272 (0110)	41	00	50	00	4B	00	49	00	4D	00	4E	00	4C	00	44	00	A P K I M N L D
0288 (0120)	[illegible]																[illegible]
[illegible]	[illegible]																
0320 (0140)	19	00	08	00	2A	00	0C	00	14	00	1E	00	0A	00	1E	00	v . *
0336 (0150)	05	00	0A	00	B8	0B	23	00	00	00	1E	00	05	00	2D	00	# -
0352 (0160)	[illegible]																[illegible]
0368 (0170)	1E	00	00	00	23	00	1E	00	41	00	11	00	1E	00	28	00	# A < (
0384 (0180)	0A	00	23	00	05	00	0F	00	B8	0B	05	00	00	00	1E	00	#
[illegible]	[illegible]																[illegible]
0416 (01A0)	0A	00	B8	0B	14	00	00	00	14	00	14	00	3C	00	0A	00	<
0432 (01B0)	28	00	2D	00	14	00	23	00	14	00	0F	00	B8	0B	09	00	(#
0448 (01C0)	00	00	14	00	19	00	46	00	0A	00	23	00	1E	00	0A	00	v F #
0464 (01D0)	14	00	0F	00	0A	00	B8	0B	08	00	00	00	1E	00	0A	00	
0480 (01E0)	30	00	0F	00	1E	00	19	00	08	00	19	00	0F	00	0A	00	0 . v . v
0496 (01F0)	B8	0B	0F	00	00	00	23	00	0A	00	2D	00	11	00	1E	00	# - <

附圖(三) 17 郡時封地 owari的資料

[illegible]資料佔26位元組，共13項。前12項依序代表黃金數目、[illegible]、[illegible]價值、米糧存量、生產力、防洪能力、農民忠誠度、農民財富、[illegible]、[illegible]忠誠度、軍隊訓練程度、軍隊武裝狀況。

(8)重新進入遊戲，選擇 Load-Data，稍待片刻便可見到你的壯盛陣容：兵精馬壯、民富國強。此刻的你，即可著手一統日本之大業！

雖然擁有絕對的軍事優勢，但是「守城不易，莫徒務近攻」，不妨等別的領主建設大致完成，再揮軍佔領，坐享其成。當佔領的封地日漸增多時，則委託電腦代管，並設定爲「軍事化建設」，待時機成熟時，電腦會主動從該領地出兵，爲你攻佔他郡。你只需坐鎮原位，負責補給各郡的金錢米糧，此謂「運籌於帷幄之中，決戰於千里之外」。如此一統日本，數小時之內可成！

PC Tools Deluxe R4.21 Vol Label=None

File View/Edit Service

Path=A:*.*
File=S2.DAT Relative sector 0000008, Clust 00330, Disk Abs Sec 0000668

Displacement	Hex codes																ASCII value
0256 (0100)	A3	00	CA	00	44	00	B2	05	2B	00	00	00	1E	00	31	00	D * + 1
0272 (0110)	23	00	1F	00	1D	00	2B	00	35	00	21	00	3A	00	38	00	# v + 5 ! : 8
0288 (0120)	42	06	20	00	00	00	21	00	24	00	1F	00	3A	00	35	00	B ! $ v . 5
0304 (0130)	3A	00	20	00	37	00	38	00	32	00	8A	06	2E	00	00	00	: 7 8 2
0320 (0140)	2E	00	29	00	19	00	42	00	4F	00	4B	00	2E	00	4F	00	.) v B O K . O
0336 (0150)	44	00	38	00	E8	05	26	00	00	00	24	00	2A	00	25	00	D 8 & $ * %
0352 (0160)	33	00	2C	00	21	00	29	00	2B	00	35	00	2D	00	30	06	3 , !) + 5 - 0
0368 (0170)	4E	00	00	00	46	00	35	00	32	00	4E	00	46	00	45	00	N F 5 2 N F E
0384 (0180)	4E	00	46	00	B7	00	44	00	B2	05	2B	00	00	00	2B	00	N F D * + +
0400 (0190)	35	00	3E	00	39	00	59	00	57	00	2B	00	40	00	2D	00	5 > 9 Y W + @ -
0416 (01A0)	2B	00	C4	05	7C	00	00	00	31	00	24	01	4B	00	4D	00	+ - ! 1 $ K M
0432 (01B0)	80	00	3B	00	C9	00	7A	00	3F	00	40	00	0C	06	27	00	; = z ? @ '
0448 (01C0)	00	00	24	00	1E	00	21	00	1A	00	24	00	1B	00	2B	00	$! $ +
0464 (01D0)	22	00	9F	00	33	00	66	06	9E	00	00	00	47	00	40	01	" 3 f G @
0480 (01E0)	2D	00	55	00	A2	00	52	00	CA	00	A2	00	95	00	4E	00	- U R N
[illegible]	[illegible]																[illegible]

附圖(四) 50 郡時封地 owari的資料（前7項）

文轉53頁

奔向1989——美國冬季消費電子展[illegible]

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ /編輯部

我們每次遠行都不甚順利，而且總是從一上飛機就問題重重，即使這次洛杉磯冬季消費者電子展（Winter Consumer Electronics Show）的行程也不例外。由於預定的班機出了點問題，我們延誤了兩個小時才總算上了飛機，當大夥兒帶著一臉的倦容才剛坐定，原以爲又要聽那一大串又臭又長的“官樣文章”，卻聽到擴音器傳來——

各位先生女士，晚安，歡迎搭乘本班機，我是搞不淸楚我們是不是誤點了，但我被“徵召”時正在紐約豔和一位女士幽會，不過，大家也不必爲她擔心，或許她現在正在機場閒逛，物色下一個“目標”……，嘿，也許這通電話救了我一命也說不定呢！總之，既然我省下了那筆約會的費用，就請各位喝飲料吧！隨各位取用，都算我的。可別忘了謝謝我們可愛的空中小姐細心的招呼，我個人是很希望私下謝謝她們每個人，但此航程結束後她們又要四散執行工作了，嘿，嘿，只好作罷了！眞可惜！

言罷，只聽得掌聲大作，由於這位詼諧駕駛員的一番話，使得機艙內原本鬱悶的氣氛頓時一掃而空，換來一片欣喜，而這也正是軟體業1989年的期望。由於經濟的普遍不景氣，投資者本身也缺乏信心，但貿易協會的副會長法蘭克．梅爾斯（Frank Myers）卻在開幕時提出了相反的看法—消費者是很有信心的，而且根據統計，潛在消費者的比例是很令人鼓舞的。

由於席捲整個卡匣遊戲的任天堂（雖然Sega產品經理傑夫．威特查Jeff Weitzer 指出其公司在去年底滲透了大型電動玩具市場的11%）在遊戲市場大賺其錢，使得以碟片爲主的軟體工業便掀起一陣狂潮，到目前爲止，此次展覽的軟體以動作類佔大多數，根據估計，遊戲市場每年超過兩億美元，而以磁片爲主的娛樂軟體每年則少於300 萬，這就不稀奇了。

慶幸的是，由於遊戲系統和大型電動玩具之間的移植，很多公司（title）都在推動使他們的硬體趨向更高的層次，尤其是大型電動玩具的移植，更強調它的移植成功。例如Data East 從大型電玩移植過來的龍之忍者（Bad Dudues），一個街頭打鬥遊戲，玩者必須和一些壞傢伙及殺手打鬥以“救出總統”）和機器戰警（Robocop，根據電影改寫的動作遊戲）便和它的“老表”擺在一起展示，以便互相比較。Arcadia和Melbourne House 也在其攤位展示大型電動玩具，以顯示其電腦遊戲卓越的“移植”成果，和前者比較毫不遜色，並宣稱Amiga／IBM版的Magic Johnson's Fast Break Basketball（1～2人玩，和其John Elway's Quarterback 足球遊戲類型相似）以及Amiga，ST，C－64 版的Artura（屬於Barbarian 類型的遊戲，主角利用斧頭和法術以拯救美女）將在本月推出。Taito也利用大型電動玩具將現有的圖形檔案轉換爲Amiga 和ST 版的Operation Wolf 和Renegade，他們計畫盡可能將大型電玩的圖形檔案轉換到16 位元的遊戲版本上使用。Broderbund 也以Atari遊戲大型電動玩具改寫的Amiga 版Star Wars 拉開了序幕，此遊戲運用線條圖形再加上色彩和數位化音效。

圖形解析度和更快的動畫速度似乎已經成爲今日必然的趨勢，Taito一系列的PC 版遊戲和Amiga 及ST 版的Arkanoid（快打磚塊）A.L.C.O.N.、Bubble Bobble等非常接近。Taito 的董事長愛倫．費特勒（Alan Fetzer）更宣布，工程師們正在配置有大型電玩硬體的迷你工作站內進行改版工作，讓電腦遊戲也能達到如大型電玩般快速的動畫速度。

動作類遊戲聲勢浩大

Epyx 設計了一個3D 立體遊戲，畫面出現的是一幢大廈內部的剖視圖，有如在空中傾斜透視，在Devon Air in the Hidden Diamond Caper 中，玩者必須在大廈中找到隱藏的鑽石，同時要躲避“老鼠”和“大金絲雀”，在這裏，除了浴池外幾乎所有的東西都可以被操縱或移動。此遊戲Amiga，C－64，IBM及ST 版將在今年春季推出。

另一有趣的成果可以在Paragon 的Spiderman 和Captain American in Doctor Doom's Revenge 中發現，故事以漫畫書的形式顯現在畫面上（甚至部份說明書也以奇異的漫畫形式表現），主角在全螢幕的動作畫面下利用打鬥技巧和發射武器（前者的蜘蛛網和後者的護甲）解決問題。

同是Konami 和Vltra 卡匣發行者的Konami 公司正因爲其任天堂遊樂器的暢銷而積極進行個人電腦軟體的開發，里恩．海莫雷克（Lynn Hejtmanek）解釋道：“因爲我們任天堂產品的成功，個人電腦軟體是我們的下一步目標。”現在，這家公司計畫加強移植過程，並在今年底推出PO.C－64 版的Botp Camp，Jackal，Metal Gear，Teenage Mutant Ninja Turtles 和Double Dribble，六月推出Rush'n Attack（綠扁帽）和Contra的Amiga 版。

Rainbird 公司IBM 版的Carrier Comand和Starglider Ⅱ（和銀河鐵衛Ⅱ）和68000 Machine 版非常相似，甚至更好（新的Carrier Command甚至提供四個即時視窗，以便追踪那些發達（



Manta)戰士)。此公司並計畫明年春季推出Savage，一個有三關的動作冒險遊戲，人物利用野蠻人，雪橇和老鷹，圖形比專業的遊戲系統更好，而音效更是Rainbird典型的輕快搖滾音樂。

Cosmi公司則打算介紹新型的小精靈(Pac-Man)，他們的遊戲Chomp!讓玩者從玻璃魚缸跳到愈來愈大的養魚池，吃掉其他的魚，並在由金魚逐漸長大的過程中要避免被吃掉的惡運，這些養魚池並不是迷宮，但和其他"小精靈類"遊戲很類似。

Epyx公司推出兩個中世紀動作遊戲—Axe of Rage和Curse Buster(春季發行-Amiga，C-64 IBM和ST版)，前者揮動斧頭的英雄必須通過四個迷宮關卡，而後者則利用聲音合成及3-D立體圖形使玩者迷失於100個小迷宮中。

Data East公司則於夏季推出Heavy Barrel (C-64和IBM版)及Super Hang On(以Sega遊戲改寫的Mac II，IBM，ST和Amiga版)，除了和大型電動玩具類似的摩托車比賽外，後者還可用滑鼠控制，並可以設計不同形狀和地形的賽程，將之存入遊戲磁片中，玩者也可以自行加入檢查站。

除了Aussie Games，Mindscape公司還介紹了Sgt.Slaughter's Mat Wars (摔角遊戲，玩者可以同時控制摔角手並表演)；International Team Sports含有排球，水上馬球，足球，游泳和徑賽)；和Combat Course(一個穿越障礙物的競賽)，此外，還有Sega系列的三個遊戲After Burner (衝破火網)，Action Fighter和Shinobio。

陸上及海上的冒險遊戲

冒險類遊戲又再度受到重視，圖形形式如Origin公司出品的Tangled Tales:The Misadventure of a Wizard's Apprentice是一個諷刺性的幻想式冒險遊戲，Interplay公司Amiga版的Neuromancer，視窗選項形式的遊戲則如Micro illusion公司的Scooby Doo(今年稍後會出IBM版)，和稍Zak Mckracken(異形大進擊)同樣精緻，以及Epyx公司出品的Omnicron Conspiracy，Scooby Doo將四個冒險合而為一(Mystery of the Aztec Sea God,Ski Village,Haunted Mansion 和Western Town)，Omnicron Mansion則是一個有250個房間有待探索的太空偵探冒險，它並不強調戰鬥，估計20-40個小時可以結束此遊戲，並且擁有其獨特的幽默，例如，當一位推銷員喋喋不休地向你推銷一種叫"Dex-Boost ?"的藥時，你會說什麼？當然是"不"了！(天曉得！)



▲(圖1文)1988年美國冬季消費電子展會場。

▶(圖2文)大會僱用了許多修理電視的工作人員。



▲(圖3文)大會標誌的娃娃機器人。

海底冒險將在1989年重新登場，Infogrames (法國公司，於1988年11月被Epyx公司買下)已經籌備了Undersea Commando，這是一個"詹姆斯．龐德(James Bond)"超級偵探的冒險，玩者必須破壞"黃色幽靈(Yellow Shadow)"，基本上它是一個動作遊戲，再加上層層的策略運用。Cosmi公司則推出一個名為Navy S.E.A.L.具有挑戰性的動作冒險遊戲，玩者必須通過四種不同的訓練才有資格展開正式任務，接著便要參與正式的突擊任務。Sierra公司的吉姆．渥斯(Jim Walls，警察故事的設計者)正與一位退休的美國情報官員合作設計一個以S.E.A.L任務為根據的立體冒險遊戲，名之為Code Name:Ice Man。

除了這些軍事、情報的主題外，Intracorp將在2月推出Search for the Titanic的IBM版，這個遊戲提供了75個失事事件供你探索，100個航行地圖／圖表和47個停泊港口，遊戲的圖形都具有數位化的品質。

動作形式的冒險遊戲也將在1989年盛行。Kyodai公司(由Broderbund及11家日本公司合資的公司)，將於1989年夏天推出它的三個處女作遊戲，Ancient Land of Ys是一個動作／冒險遊戲，內容是要尋找Ys六本失落了的書(IIGS和IBM版)。Hydlide (IBM版)將玩者由中世紀的村莊帶到外太空，此遊戲將為歐畫面和立體圖形作了很完美的融合，故事是地球上出現

了一道裂縫，並由此跑出許多怪物，而玩者的任務便是找出其中緣由，這些地形包括森林、隧道、雲城、中世紀城堡、未來的城堡和外太空的200個畫面。Psychic War（IBM 版）是Kyodai 公司的另一個科幻遊戲，在此遊戲中，技巧策略和謎語的成份和動作一樣的重要。

其他的動作冒險遊戲包括：Epyx 公司的Trials of Honor（一個同“Defender of the crown”形式的法國遊戲）；Microprose 公司的Sword of the Samurai（根據“Pirates （大海盜）”的技巧設計，並更強調策略）；Activision公司的Last Ninja 2（最後忍者第2代，更容易上手，拾取物品的操作也更容易，但沒有忍者秘術）；Electronic Art 的Project Firestart（C-64版的科幻恐佈遊戲）；以及SSI的Hillsfar（龍與地下城系列—光芒之池的續篇，含有動作形式的戰鬥場面—IBM 和C-64 版將於3月推出）。

在動作冒險的領域中，Mindscape 公司出品的Hostage：Rescue Mission（Amiga，C-64，IBM和ST版，預定春季推出）可供玩者控制一個六個人的S.W.A.T 的隊伍，在此遊戲中，你可以看到新手法處理的街道景觀，並有佈署人員的策略選擇，同時你還要有能力去分配、善用你的人員。

Lucasfilm Games 公司（製作“星際大戰”系列電影的公司）宣稱將製作Indiana Jones and the Last Crusade 遊戲，並希望5月電影推出後儘快推出，但卻未宣佈故事情節和電影內容的關連性。

遊戲續集也將在1989 年大放異彩。New World Computing 的Might and MagicⅡ（魔法門Ⅱ）擁有比第一代更精緻的圖形，自動繪地圖功能，並有新的人物等級和法術。Mindscape 將在幾星期內推出Macintosh和ST 版的Deja VuⅡ：Lost in Las Vegas ，玩者

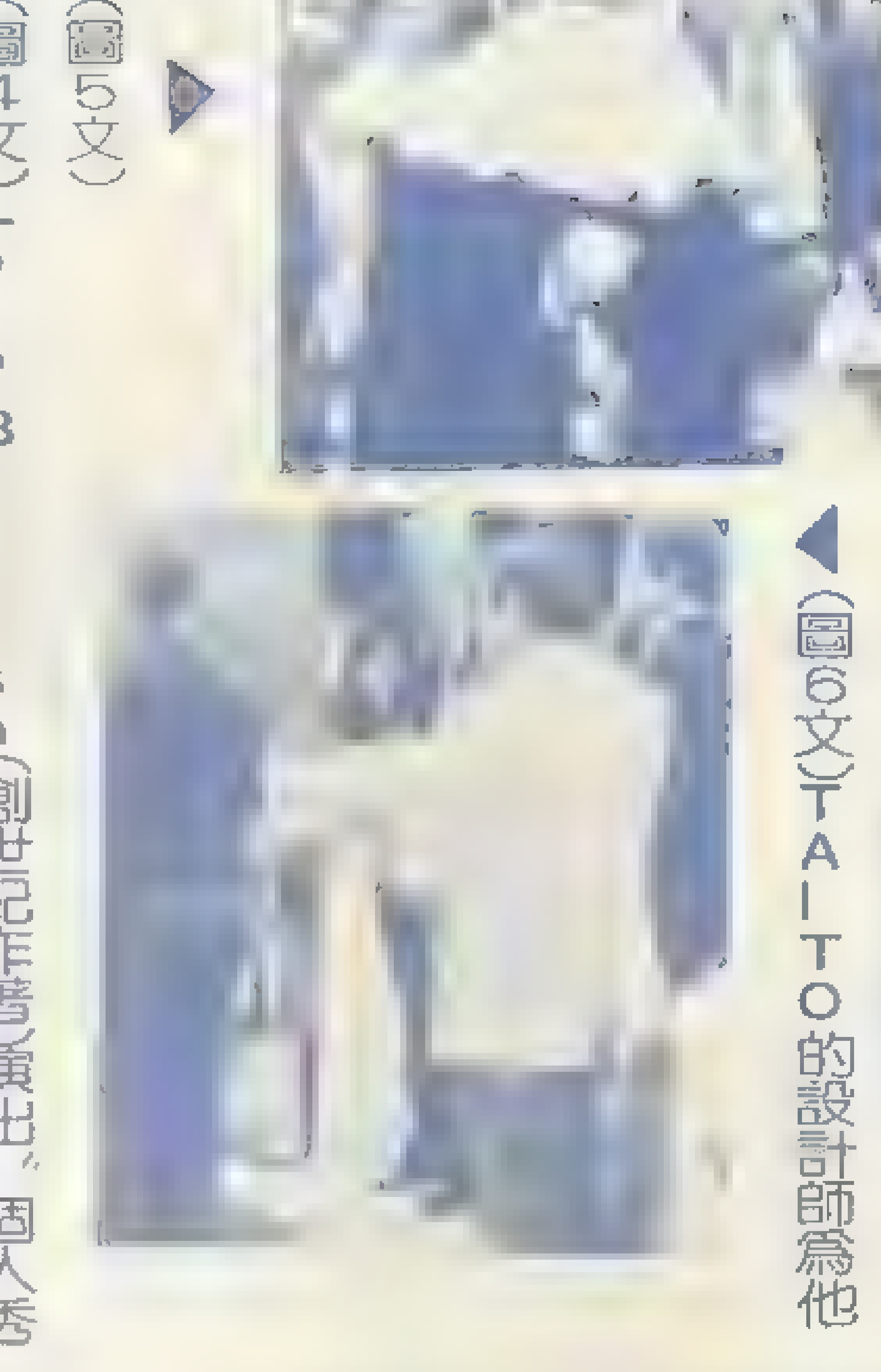


◀(圖4文)Lorb British(創世紀作者)演出"個人秀"。

扮演一位二流偵探愛斯．哈丁（Ace Harding ），此遊戲利用和Deja Vu，Uninvited 和Shadowgate相似的圖形介面。使用Sierra公司Sierra Creative Creative Interpreter（SCI 語言）的Space QuestⅢ（宇宙傳奇Ⅲ）可以解救那些等的快發瘋的玩家。Cosmi 公司則以The President Is Missing 爲藍圖設計一個更有魅力的新型偵探遊戲，名之爲Presumed Guilty，其步調預計將比原來的遊戲更快。

採取不同的發展方向，羅伯塔．威廉斯（Roberta Willams）又重回她的愛吉撒．克利斯蒂（Agatha Christie）偵探領域中，加入Sierra獨特的幽默，故事背景是1920年新奧爾良的一件謀殺案，Sierra公司的另一個值得期待的立體冒險遊戲是King Arthur（亞瑟國王，故[illegible]找[illegible]，[illegible]兩位[illegible]卡通的專業漫畫家負責圖形的設計），最令“新時代女性”振奮的是Sierra即將推出以女性爲主角的「幻想空間」——由馬克．克勞（Mark Crowe）設計的立體恐佈遊戲。另有一由史考特．摩非（Scott Murphy ）設計的太空遊戲，但與宇宙傳奇沒有任何關連。

(圖5文)▶



◀(圖6文)TAITO的設計師爲他人講授音樂課程。

Miles Computing 公司的The Magic Candle可以供玩者玩超過200小時，玩者藉著會面等過程從預設的人物中選擇隊員，而且可以讓隊伍分散執行不同的任務，日夜的長短也隨著季節而變動，但此遊戲沒有經驗點數，隊員是隨著經驗及“閱讀”書籍來使用及學習技藝，進而變強大。

戰略遊戲

戰略遊戲很少。Koei 公司計畫推出Nobunaga's Ambition 2（信長之野望Ⅱ），增加將軍並在其他方面作更完美的改善。SSI 剛推出Battles of Napoleon ，而First Over Germany（50Mission Crush和B-24 的續集）將於本季推出，Interstel 推出Empire（銀河帝國大決戰）的C-64版，SSG 則剛出Halls of Montezuma的 IBM 版。

此外，戰略遊戲基本上來說就沒有標準，Cinemaware 公司的Lords of the Rising Sun（Amiga版—春季）戰鬥場面非常“文雅”，或許可以把它當成一個基準，不同於其他Cinemaware 的遊戲，你可以依順序進行遊戲，也可以不依，遊戲背景包括12 世紀日本兩兄弟之



間的爭鬥，遊戲的地圖和策略都是動態的，而且具有時間的眞實性。

Melbourne House的War in the Middle Earth(地心攔截)將於春季發行，屬於具有動作性質的戰略遊戲，類型也相當新潁。(請詳見遊戲介紹)。

模擬遊戲

在模擬遊戲方面，Velocity Software的Jetfighter(IBM版)爲模擬F－14，F－16，F－18的模擬飛行遊戲，具有相當精心設計的空戰場面，只可惜只支援EGA、VGA卡。羅伯特，第勒皮及摩斯．瑪兩人爲EA(Eletronics Arts)公司在Amiga上設計F／A 18 Interceptor，可從機艙外面觀察機身的任何角度以及加州的地理景觀。Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer Ver2.0(空中英雄Ⅱ)教導空中特技表演，EA公司更計劃發行Chuck Yeager錄音帶，裏面錄製了老練飛行員對這個遊戲中各種可能發生的飛行狀況的耳提面命。Lucasfilm Games則計劃推出從戰鬥飛鷹1942故事延伸而來的模擬飛行遊戲。

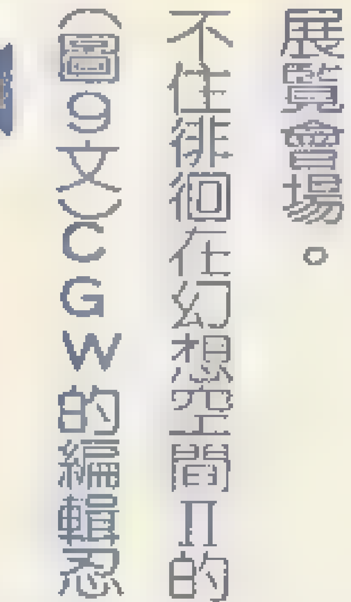
在坦克模擬方面，EA的Abrams Battle Tank是IBM上一個圖形相當流暢的坦克模擬遊戲，EA的副總裁賓．高登(Bing Gordon)告訴我們"你可以把這個遊戲當成總司令發號施令的坦克模擬遊戲，而不只是陸軍少校"，Microprose的Tank更是將現代戰爭模擬得唯妙唯肖。我們對這些產品都讚不絕口，尤其Microprose的Tank還在發展之中，想必將來一定有更突破性的發展。出版"悍衛雄鷹"的Spectrum Holobyte公司準備發行Electronic Battlefield系列遊戲，並利用一些資訊網路推展他們的市場。迄至目前爲他們尚未決定這個系列要不要坦克也包含進去，保守一點的說法是此系列遊戲爲包含陸、海、空三大領域的模擬遊戲。



(圖8文)CGW的編輯自我調侃說我們誰比較像?

(圖7文)Data East的大型電玩遊戲"龍之忍者"。





(圖9文)CGW的編輯忍不住徘徊在幻想空間Ⅱ的展覽會場。

EA的688 Attack Sub已經進入測試階段，所以發行的日子已是指日可待了。此遊戲迎合潮流地支援Ad Lib音樂卡以及IBM最新的繪圖功能。

最後要提的是Spectrum Holobyte發展的非軍事車輛模擬遊戲，它屬於一系列都市駕駛模擬遊戲，特點是使用立體實心繪圖，有地圖顯示模式，直昇機模式及生動的天空景觀。IBM版的圖形看起來相當精彩，而且預備支援二人利用非Modem狀態下來連線對抗。

運動方面的遊戲

在Epyx介紹IBM版的Sporting News Baseball之前，就有許多棒球遊戲爭相發行，EA計畫發行的Earl Weaver Baseball 2.0(天生好手2.0版)加強投手與打者之間的鬥智。Data East計畫跟Gamestar的老闆史考特．歐爾合作發展特殊的棒球遊戲(歐爾說可能有點偏向"統計"及"複雜性")。Cinemaware計畫TV Sports：Baseball game(其他系列包括：網球、籃球、可能還有曲棍球，現已發行美式足球，已擠入排行榜內)

在其他"稀有"運動當中，EA準備在春季發行"Kings of the Beach"一海灘排球王，以及讓人等候不耐的John Madden Football也宣布在四月一號以前發行。

日新月異的技術

那些期望CD－I(Compact Disc Interactive)在1989年聖誕節出來的人可能要等到1990年第一季了。Cinemare準備爲IBM推出Defender of the Crown(戰國英雄)的CD－ROM版，有相當震撼的音響效果。

有些人對這套系統沒有信心，Alan Fetzer(Taito 公司)向我們指出那些附有CD－ROM的大型電玩仍舊有一些維修的問題，而且他對硬體是否能夠如預期的效果表示懷疑。

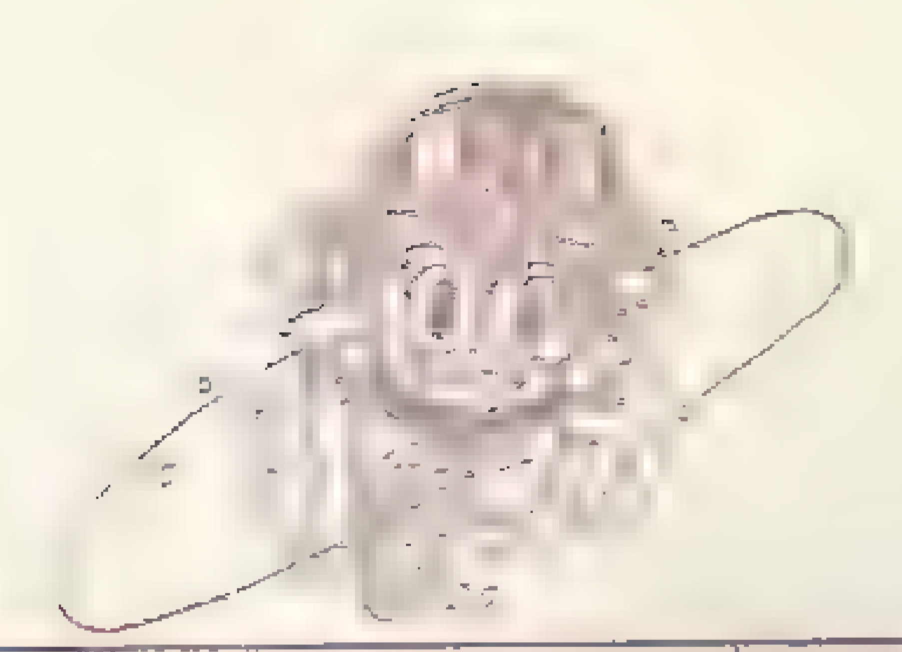
就此臨別依依展望未來

總結來說，1989年將會有多方面的發展，我們也預期有些事情能夠突飛猛進，震奮人心。所以，就像我們的駕駛員在飛機着陸時說的："朋友，這又是科技與技巧克服恐懼與無知的另一次勝利"。

‧資料來源：Computer Gaming World 二月號

※下期將對本文中提到遊戲及公司有更詳細的介紹及畫面。

ROC TOP 15



上期名次	本期	遊戲名稱	類別	英文名稱	得票數
–	1	光芒之池	角色扮演	Pool of radiance	784
1	2	F-19隱形戰鬥機	模擬	F-19 Stealth Fighter	510
3	3	三國志	戰略	Romance of The Three Kingdoms	183
6	4	名車大賽	模擬	Test Drive	175
11	5	決戰西洋棋	智育	Battle Chess	166
10	6	警察故事 II	立體冒險	Police Quest II	423
4	7	幻想空間 II	立體冒險	Leisure Suit Larry II	389
2	8	快打旋風	動作	Street Fighter	377
5	9	長槍英雄	動作	Heroes of the Lance	352
8	10	醫生也瘋狂	模擬	Life &Death	337
–	11	古巴反戰	動作	Cuerrilla War	328
–	12	冰城傳奇 II	角色扮演	Bard Tale II	301
–	13	撞球大賽	運動	Rack'em	299
–	14	魔鬼戰警	動作	Techn Cop	283
15	15	國王密使 IV	立體冒險	King Quest IV	253

TOP 20

ランク 今号	前号	ソフト名	メーカー名	機種	
1	6	DRAGON'S LAIR	Ready Soft	[illegible]	[illegible]
2	–	FALCON	Spectrum HoloByte	[illegible]	[illegible]
3	1	DUNGEON MASTER	FTL	[illegible]	[illegible]
4	8	F-19 STEALTH FIGHTER	[illegible]	[illegible]	[illegible]
5	5	TV SPORTS FOOTBALL	[illegible]	[illegible]	[illegible]
6	3	KING'S QUEST Ⅳ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
7	–	CHESSMASTER 2100	Software Toolworks	Amiga, Atari520ST IBM-PC	棋王 2100
8	2	BATTLE CHESS	Interplay	IBM-PC, Amiga	[illegible]
9	7	ULTIMA V	Origin Systems	IBM-PC, Apple II	創世紀 V
10	–	POLICE QUEST Ⅱ	Sierra On-Line	Atari520ST, IBM-PC	警察故事 II
11	–	TIMES OF LORE	Origin Systems	Commodore64	國王傳奇
12	–	JACK NICKLAUS' GOLF	Accolade	Commodore64, IBM-PC	傑克·尼克勞斯高爾夫
13	–	LEISURE SUIT LARRY 2	Sierra On-Line	[illegible]	[illegible]
14	–	WAYNE GRETZKY'S HOCKEY	Bethesda Software	Amiga	[illegible]
15	19	BATTLEHAWKS 1942	Lucasfilm	IBM-PC	戰鬥飛鷹 1942
16	–	WASTELAND	[illegible]	[illegible]	[illegible]
17		ZAK McKRACKEN	Lucasfilm	[illegible]	[illegible]
18	–	FAST BREAK	Accolade	[illegible]	[illegible]
19	–	STAR WARS	Broderbund	[illegible]	[illegible]
20	10	HEROES OF THE LANCE	SSI	[illegible]	長槍英雄

サンフ…HOME COMPUTING CENTER …

[illegible]

[illegible]：李青泰（高雄縣湖內鄉）
[illegible]：張勝宏（北市木柵）
邱發三（彰化花壇）
[illegible]：蘇烈颀（嘉義山仔頂）
陳俊良（逢甲大學控二乙）
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
林德群（桃園八德鄉）
陳冠宇（澎湖馬公）
朱國宇（苗栗公館）
魏明正（台中西屯）
郭志鴻（南市立德）
張宏俊（北市羅斯福路）
梁直青（高市苓雅區）
王偉炫（屏東林森路）

〔註〕①頭獎爲珍藏版編號 13 的新遊戲。
[illegible] 126 的新遊戲。
（以上等此二個新遊戲出版後，再行寄上）。
②安慰獎已寄發給得獎人，若
[illegible]，請來信查詢。

立體文字冒險專輯——一個讓你穿越時空扮演不同角色的冒險世界



帶領你進入立體文字冒險遊戲的世界

立體文字冒險遊戲近年來一直深受許多玩家的喜愛，雖然這類遊戲需要某種程度的英文能力及高度的想像力，但我也曾看過完全不懂英文的人獨立玩完這類遊戲，可見其難度不會比角色扮演遊戲還高，本期專輯特別為您製作冒險專輯，讓你輕鬆進入冒險天地遨遊！

假若你是休閒軟體的新進加盟者，當你看到軟體世界的目錄或是在軟體世界經銷商看到陳列架琳瑯滿目的產品時，你必然會被這些遊戲的名稱、種類或美不勝收的包裝設計給困擾著、迷惑了！在近150種遊戲中，你要如何為你有限的“資金”作一個正確的“投資”呢？這是我們在軟體世界雜誌開闢這個專輯的出發點，我們希望經由這種專題介紹，可以讓你去分析是否要進入或嘗試這個歡樂世界。

站在銷售立場，當然希望你能買下所有遊戲；但是，站在發燒友的立場上，我們誠心的希望你付出代價所換回來的產品，能符合你的要求，或者能為你帶來一些歡樂、一些回憶，讓你對軟體世界的產品都有超所值的實際感受！

其實任何一種遊戲，都可以列入角色扮演遊戲，只是在於各軟體公司所呈現的方式不一，才有其區分的出現。否則，每個遊戲確實都要你扮演一個程式設計師所要的角色。這期的專輯，介紹的立體冒險遊戲，就是要你扮演遊戲中的主角去完成一個任務或故事。

㈠發燒友的基本配備

雖然遊戲在設計時是以動畫為主，你可以利用幾個方向鍵或搖桿去操縱你的主角行動，讓他或她自由自在的穿梭在各場景中；可是，若你欲完成遊戲的使命，你却必須在必要的時刻利用一些英文句子與程式溝通，以便達到你的目的。因此，在選擇這類遊戲時，基本必備的條件就是你不討厭英文，願意去查字典，不論是英漢或漢英字典，在遊戲進行中都是必備的動作，這當然是你學習英文的方法之一啦！所以，你是可以抱著學習英文的心理去購買它，那可就符合了娛樂與學習在一起了！

坊間對推動立體冒險動畫遊戲最賣力的廠商首推軟體世界。在短短的兩年裡，軟體世界推出了十三個此類遊戲，具有平價版的黑神鍋、國王密使 III 、宇宙傳奇；貴族版的警察故事、幻想空間、宇宙傳奇 II 、神奇王國；珍藏版的紐約獵人者、國王密使 IV、幻想空間 II、警察故事 II、淘金記與即將推出的宇宙傳奇 III 。

由於故事情節的不一，在開始玩前，請各位發燒友先花一些時間看一下故事起源，才開始進入遊戲。冒險的樂趣當然是讓自己去發掘所有的事物；但是，人畢竟不是萬能的，偶爾會碰到一些不知如何解答的謎題……基於上述原因，軟體世界在推出每一種遊戲後，就開始蒐集遊戲的詳細攻略，以提供各位發燒友，讓大家都有一個美麗的、驚險、完美的冒險旅程。因此，我們希望各位發燒友在得知我們的苦心後，購買休閒軟體時請務必指明軟體世界，除了讓我們能確實掌握市場的供需外，讓我們蒐集資料的經費也多一點，然後你們所得到的服務也多一點！而別為了一時的便宜，而誤了自己的未來！

冒險遊戲最主要的任務就是到場景的每一個偏僻好角落或裂縫之處尋找對破解遊戲中探險或謎題有幫助的線索與物品，一旦你發覺到主角經過的地方不尋常時，就停下來下達一些指令，如LOOK AT THE TREE、TALK TO THE KING ……以獲取某些訊息。

㈡歡樂世界

玩立體冒險動畫遊戲彷彿就像處身於活生生的卡通世界裡。遊戲的主角可以在每一個場景中自由的以SLOW（慢） NORMAL（平常）FAST（快） 三種速度，四處遊盪，做任何動作，以了解整個遊戲的環境。不過，為了減少進入新環境會遭遇到一些突發的襲擊，建議你先靠螢幕的邊緣移動，以便出現狀況時，可以進入另

一個場景以化解這危機。

某些時候，也許你鍵入的英文電腦看不懂，那並不表示你的英文錯誤，而是電腦本身對文法的分析能力有限，它無法分析複雜的句子。所以，你務必要鍵入簡明的英文句子。

遊戲中的翻譯器與文法分析器了解基本的動詞＋名詞句子，如：Open the Door與Talk to the Sailor……其實一個或二個的主要文句就可以進行遊戲，無須花時間去修飾你的指令，電腦對一般的形容詞是不加理會的。因此，只要指令的重點有，電腦就會有所反應了。

冒險遊戲中基本的動詞爲LOOK、OPEN、MOVE、GET、TAKE、GIVE 與KILL，而每個獨立的遊戲則自己擁有其本身的物品名單。而且神奇的是，文法分析器具備分析每個物品的所在地，若你鍵入錯誤物品，電腦會回答你How you do that?或者你站得太遠，它會告訴你You are not close enough 。

爲了增強遊戲的字彙，文法分析器增加了基本詞句的同義字辨識能力，如：Examine、 Feel-Show、See、View 與LOOK ON [illegible] LOOK [illegible]；Get [illegible] 5個同義字；Inventory 則有十個同義字……

某些字彙則[illegible]本身[illegible]，[illegible] Quit [illegible] STOP [illegible]束遊戲，SAVE 儲存，STATUS [illegible]的物品。

正確的指令輸入電腦後，[illegible]分析，[illegible]會開始執行你的命令，若[illegible]錯誤，[illegible]“What's a ×××?”任何時候在文字[illegible]，[illegible]暫時固定，[illegible]你細心[illegible]後，[illegible]入Enter [illegible]。

㈢儲存

儲存於[illegible]在立體冒險[illegible]是一個很重要的[illegible]，若你不相信，你很快[illegible]開始玩[illegible] 假設你花了30分鐘嘗試去得到某些有用的物品，可是却不小心遭到襲擊而喪生，那你就得再花30 分鐘去收集同樣的物品了。

包括程式設計師在內，沒有一個人能從頭玩到結束都不出任何錯誤，如跌倒啦。所以，遊戲的儲存功能允許你儲存遊戲的進度，以防不如意的事件發生，甚至在你每次進入一個新環境前儲存一次，以免你進入的地方是個死胡同。

儲存功能也可以讓家庭的每一個人都能擁有自己的遊戲進度，不致於限制每人的發展。

㈣尾聲

看了以上的說明，相信你對立體冒險已有一個全新的概念，失敗是每一個人必須經過的路程，別爲磁片的片數所嚇倒，而不敢前進嘗試，任何時候，軟體世界都在爲找尋解答，有疑問時請別忘了問軟體世界。

玩立體文字冒險遊戲的八大要訣

①察看（ look ）：當你到達一個從未到過的地方時，首先要做的就是察看（鍵入 Look around ）。仔細閱讀螢幕上出現的描述，往往字裡行間都有線索可尋。

②詳細探索：細心謹慎地探索遊戲中任何地區。想必每個地區都有其道理。

③畫地圖：最好把你的行進路線畫成地圖，並且在圖上標記發現的事物，危險的區域及明顯的路標。儘可能不要錯過任何地區，否則你將得不到一些必要的線索及物品。別以爲曾被你勘察過的地區第二次經過時仍會一模一樣，因爲；別人的行動能力並不比你差。

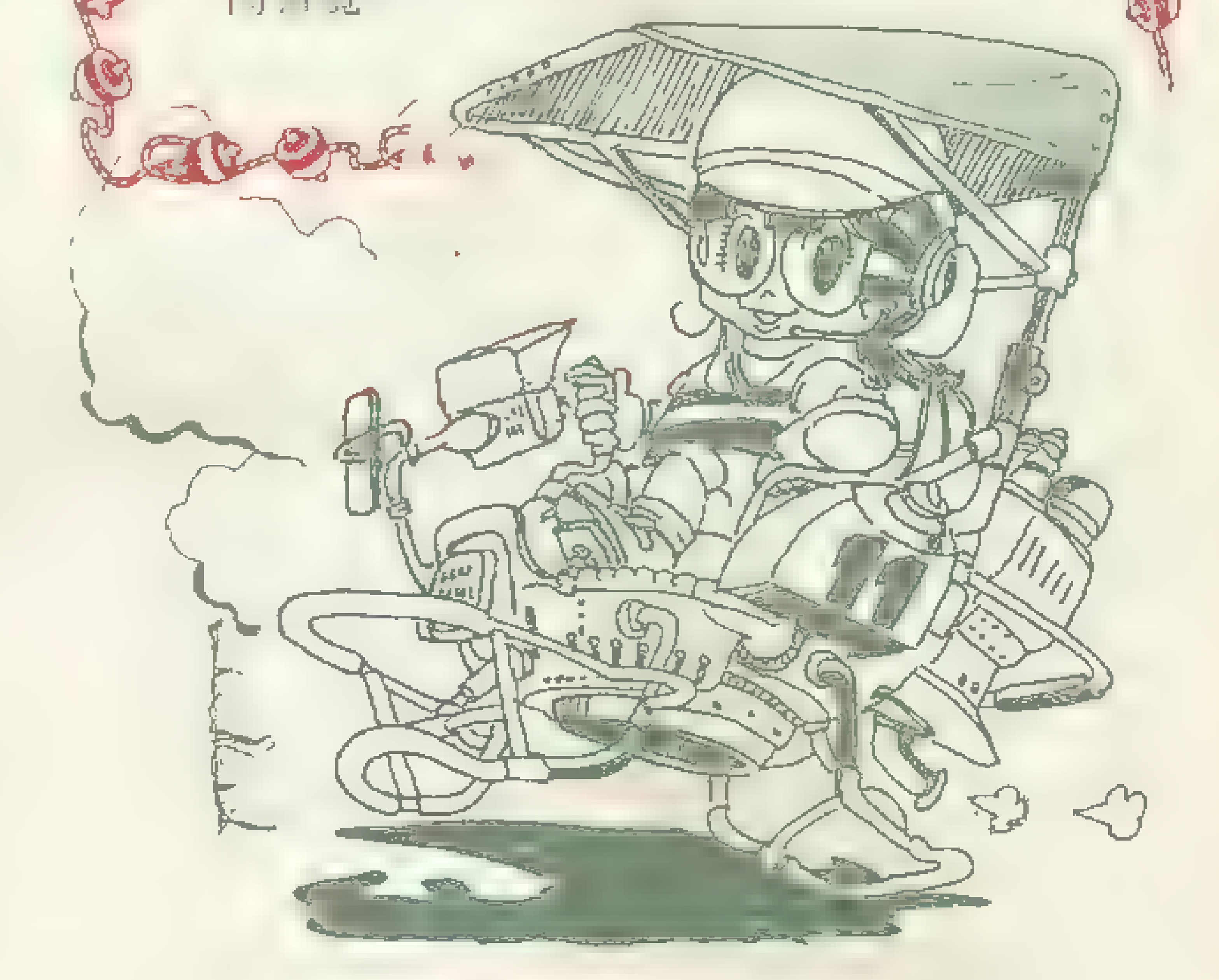
④勤交談（ talk ）：與遊戲中任何你遇見的人交談，他們會告訴你一些有趣或重要的事情。

⑤多檢拾（ get ）：把任何沒被固定的東西檢拾起來，日後總有派上用場的時候

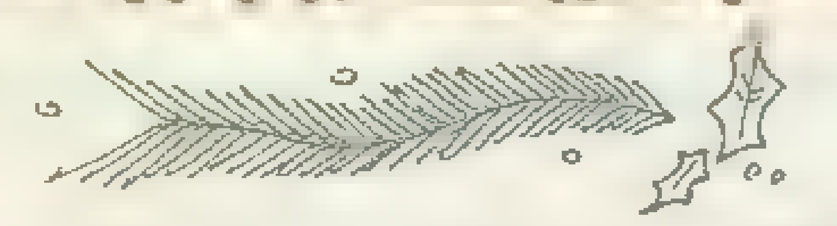
⑥善使用（ use ）：凡是個人裝備的物品，你必須了解它的用途。在辦案過程中，你會用[illegible]的東西。

[illegible]：[illegible]不了的難題時不要灰心，[illegible]，[illegible]可以做進一步的[illegible]一[illegible]至少有一[illegible]了不[illegible]，會使另外的[illegible]（[illegible]些物品只能使用一次）。但若用對了方法，或許會使某些接下去的問題變得較容易解決。

⑧隨時儲存遊戲：[illegible]有重大進展的時候，最好立即把它儲存起來，免得不幸發生意外後還得從頭玩起[illegible]所以，你時時刻刻都應提高警覺。



立體文字冒險遊戲的老大哥



—國王密使系列—

記得幾年前PC在台灣才剛流行不久的時候，國王密使Ⅱ就已在寥寥可數的PC遊戲玩家中流傳開來，理由很簡單，那時候PC上還沒有一個遊戲的圖形及故事情節像國王密使系列如此生動豐富，尤其它的故事情節很多構想都來自於我們小時候耳熟能詳的童話故事，感覺上相當親切，且能跟深藏內心不敢表露的“童心”相契合（我的經驗告訴我迷上電腦遊戲的PC玩家，其內心深處仍保有一份難能可貴的赤子之心）。

國王密使系列的設計者是羅貝塔．威廉，她是一位天才程式設計師，她與她丈夫一手創設了Sierra公司，她小時候腦子裏總是裝滿著自已想像的童話故事，而且總愛滔滔不絕地向別人述說，因此創作國王密使系列可說是小時候夢想的實現，只不過是藉著電腦遊戲來表達。

國王密使系列迄目前已至第四代，軟體世界只發行了第三、四代，第三代就是平價版的“魔法生死鬥”，自從去年的資訊展之後，目前市面上大概很難找着了。第四代就是珍藏版03，蘿塞拉的冒險，這個遊戲具有很多破記錄的特點，例如程式具有九片360K的容量，第一個採用Sierra最新SCI語言、第一個支援Ad Lib及Roland MT-32音樂卡以及第一個以女孩子為主角的立體冒險遊戲，這個遊戲也是Sierra公司迄目前為止賣得最好的立體冒險遊戲。

國內玩國王密使 IV 的人口也在急遽增加，雖然仍無法與幻想空間系列的遊戲人口相抗衡，但已經逐漸有趕上的趨勢，不過國王密使屬於各種年齡層次的玩家的遊戲，試想這幅畫面：“一名父親坐在電腦螢幕前跟他兒子一起玩國王密使 IV ，父親幫兒子解釋螢幕上出現的英文訊息，兒子一邊操縱著蘿塞拉的行動，一邊想出解決難題的方法，遇到不會鍵入的英文句子，回首請教父親”，這才是一幅寓教於樂的天倫圖！只可惜聯考的壓力還是很大，這種情況還是不多見，我猜想應該是孩子與父親雙雙瞞著對方偷偷玩的畫面較多吧?!

國王密使Ⅰ—皇冠歷險記

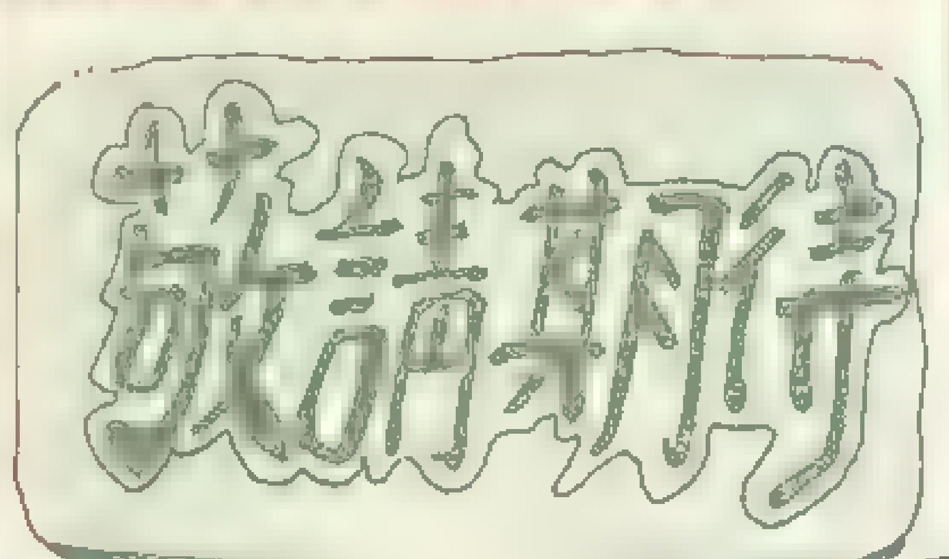
Quest for the Crown

年輕的騎士格拉漢必須尋得法櫃、魔鏡、盾牌三樣寶物，老國王愛德華才會將達旻帝王朝傳給他，最後格拉漢歷經千辛萬苦終於不負使命登上王座。



國王密使Ⅴ—？？？

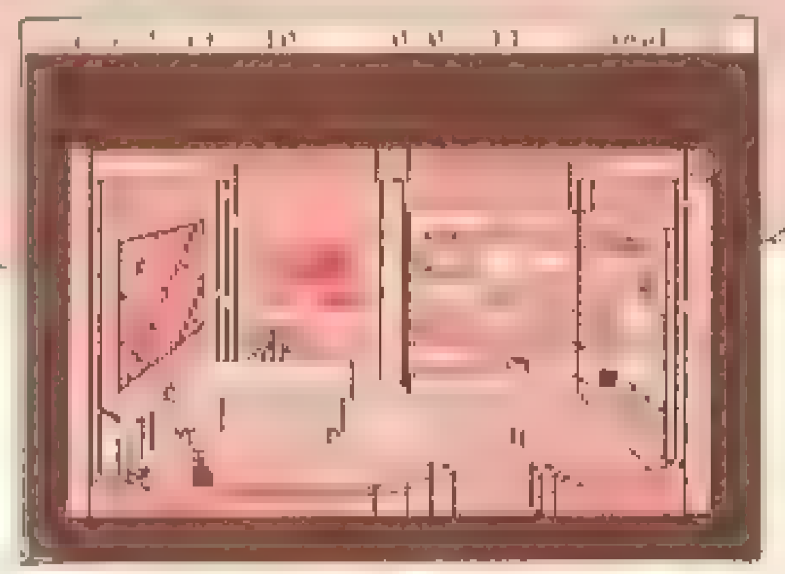
[illegible]的兒子）與蘿塞[illegible]！



國王密使Ⅲ—魔法生死鬥

To Heir is Human

男孩奎帝恩被一名邪惡女巫禁錮十數年，他必須逃脫並解救在達旻帝火龍地域的孿生妹妹蘿塞拉，最後他跟他妹妹終於與父王格拉漢及母后曼[illegible]尼斯團[illegible]



國王密使Ⅱ—英雄救美記

Romancing the Throne

格拉漢國王與一名被禁錮於柯利馬大陸一座塔上的神秘女子曼蘭尼斯相戀，通過重重的障礙之後，終於救[illegible]



國王密使Ⅳ—蘿塞拉的冒險

The Perils of Rosella

格拉漢國王突然一病不起，命在旦危，孝順的蘿塞拉為父王到塔米亞大陸尋找治病的神奇果實，在冒險途中還捲入樂樂蒂（邪惡）與葛娜絲（善良）二名仙女的鬥爭。



The Perils of Rosella

[illegible]IV 提示篇

蘿塞拉的冒險

西塔米亞 (West Tamir)

[illegible]“[illegible]”[illegible]：

1.潘（Pan）：
潘是一個半人半羊的半獸人，他最喜歡吹着長笛到處跳蹈，潘喜歡的樂器並不限於長笛。

2.邱比特（Cupid）：
想想看邱比特的“謀生”傢伙是什麼，想辦法從他的身上弄來。

3.漁夫夫婦（The fisherman and his wife）：
這對夫婦貧苦地住在海邊，好心的你送給他們一份禮物，他們會感激地回報你。

4.遊吟詩人（Wandering Minstrel）：
遊吟詩人到處賣唱，可惜琴藝不佳，該換個職業羅！

5.青蛙王子（Green Frog）：
蓮花池裏總是住著一隻青蛙，這可不是隻普通青蛙，“它”，不，“他”可是位風度“翩翩”的青蛙王子呢！想看看他的廬山真面目嗎？先找到金球再說吧！

6.獨角獸（Unicorn）：
獨角獸總是在草地上流連，牠生性害羞，怎麼制服牠？

問：[illegible]讓潘停止跳舞？

答：你可以向遊吟詩人要琵琶，向潘露一手，他會駐足聆聽，然後把琵琶送給他。

問：遇到邱比特怎麼辦？他總是飛走！

答：你只需邱比特身上的弓箭，當邱比特跳進水裏時，走向他，這時候他會嚇得從水裏飛走，而將弓箭遺忘在水池旁。

問：我想要漁夫的釣竿，但他不給我，怎[illegible]

答：因爲釣竿是漁夫賴以維生的工具，用一袋鑽石跟他們[illegible]

問：[illegible]吟[illegible]人[illegible]，[illegible]不能拿他的琵琶[illegible]

答：[illegible]

問：我想我應該將青蛙抓起來，但[illegible]？

答：假如你對青蛙王子的故事[illegible]下[illegible]去[illegible]上，將青蛙抓起來，獻上蘿塞拉的初吻，接著……[illegible]精彩的吧！

問：[illegible]好像有一個詭異的黃點，那到底是什麼東西？

答：那就是金球，鍵入“Look Under the Bridge”後，金球自然落入囊中。

問：獨角獸總是避開我，怎麼抓它？

答：剛剛不是拿到邱比特的弓箭了嗎？送他一支愛神的箭吧！（射它），此時獨角獸再也不會逃開了。

問：如何[illegible]獸？

答：[illegible]島（desert island）找到它，但是你[illegible]魚吞入肚裏（確定擁有孔雀毛及死魚），慢[illegible]的喉嚨，用孔雀毛搔一下鯨魚的[illegible]魚會打個噴嚏送你至海中，游到荒島上，輻[illegible]在破船裏面，取得輻轡之後，將死魚丟給鵜鶘（Pelican）（須在固定的範圍內）。

問：拿到漁夫的釣竿後怎麼辦？

答：[illegible]充當起漁夫了！唯一可以釣魚的地方是從漁夫房子延伸出來的釣魚台，走到它的盡頭，釣上餌，就可以釣魚了。

問：[illegible]

答：[illegible]rm[illegible]！

問：[illegible]蛙王子長得實在有夠“古錐”，我可以把他留在身[illegible]“使用”嗎？

答：別傻了！不合劇情！

東塔米亞 (East Tamir)

這裏你可以[illegible]“[illegible]”[illegible]：

1.食人巨人夫婦（Ogre and Ogress）：
他們都是“食”人不眨眼的壞傢伙，最好[illegible]，走進他們的房子時，小心“內有惡犬”。

2.七矮人（Seven Dwarfs）：
除非你爲他們做一些事情，不然他們可不會大方。

3.知更鳥與蟲（Robin and Worm）：
你會遇到一隻知更鳥在啄蟲，蟲兒很有用。

4.樂樂蒂的爪牙（Lolotte's Goons）：
雖然他們心眼很壞，但是爲了玩家[illegible]個遊戲，你不應該對[illegible]他們。



[illegible]

問：我想進入食人巨人的房子，但均不得其門而入？

答：只當你將獨角獸送給樂樂蒂後，她會向你要一隻魔雞（ magic hen ），此時你就可以進入了。

問：我已經可以進入巨人的房子了，但怎麼處理裏面的“惡犬”？

答：還不簡單！一根骨頭就把它解決，骨頭在瀑布後面。

問：我[illegible]？

答：進入巨人房子後，等巨人快回家時，躲到櫥櫃裏，等[illegible]，但動作要快！

問：怎麼避開鬼魅森林的食人樹？

答：想想看樹最怕什麼？斧頭，對不對！巨人房子臥室裏有一把斧頭，到鬼魅森林裏頭要耍斧頭“Swing the axe”，食人樹都不敢伸手過來了。

問：[illegible]辦？

答：當你第一次進入洞穴時先將遊戲儲存起來，將追你的女巫誘至鍋子前，儘可能將她誘到離另二名女巫遠一點的地方，趕快衝到她們傳玻璃眼的地方搶下眼珠，此時女巫再也不敢傷你了。

問：拿到玻璃眼珠後該怎麼辦？要不要還她們？

答：恭喜你拿到了，這的確不容易，但玻璃眼珠對你沒什麼作用，倒是女巫們沒有玻璃眼，可就急得像熱鍋上的螞蟻，但你最好不要馬上還給她們，最好再度離開洞穴嚇嚇她們，下次你再走進洞穴時，女巫們會丟一樣東西給你，並求你將眼珠還給她們，要不要還給他們，由你決定。

問：我喜歡墳場上的碑文，有什麼意義嗎？

答：當夜晚來臨時，鬼屋裏面的五個鬼都會出來並向你要墳場裏的五樣東西，碑文上的文字刻著他們的個別資料。

問：怎麼找墳場裏的五樣東西？

答：用鏟子在墳場內挖五個洞，但是你必須挖對地方，挖對理由。

問：我[illegible]（ Crypt ）？

答：要進入地窖必須要有鑰匙，鑰匙在鬼屋的風琴內，只有在應付過女巫及五鬼之後才能拿到鑰匙。

問：我不知道在七矮人的房子裏需要做什麼事？

答：我想小時候你爸媽都沒有買童話故事給你，白雪公主是不是該爲七矮人清掃一下房子呢?!

清掃完房子之後，你會陸續看到七矮人一個個回家吃晚飯，吃完飯後，他們會再回去工作，其中一名小矮人忘了拿走一袋鑽石，你可以帶走那一袋鑽石。

問：拿了這袋鑽石之後，下一步要怎麼做？

答：既然羅塞拉是名公主，她是不是該表現出淑女的風範，所謂風範的定義之一就是拾金不昧，因此，趕緊衝到礦坑去“現”一下你的美德吧，切記！拿給裏面礦坑白鬍子的矮人。此時根據劇情小矮人也會將一大袋鑽石送給你（外加一盞燈），接著到漁夫釣魚的地方“吵”他回家，再將這袋鑽石送給他，哈哈！做了這一連串善事的回報是——釣竿一支。

問：每次到達山頂小路時都會被樂樂蒂的爪牙帶上山上，你說要不要“閃”他們？

答：[illegible]一逛！“[illegible]”[illegible]，[illegible]玩這個遊戲，等來世吧！

問：[illegible]，[illegible]吧？

答：你應該照著做，這也是劇情。

問：我想瀑布後面一定暗藏玄機，對不對？

答：答對了！瀑布後面有一洞穴，但你必須從青蛙王子處得到小皇冠（ little crown ），戴上皇冠後，你就可以變成一隻青蛙游過瀑布。

問：[illegible]吧！

答：女巫那裏有一枚聖甲蟲（ scarab ），拿到之後百邪不侵，僵屍再也不敢吵您了！



海洋中 (Out in the Ocean)

[illegible]“角色”[illegible]：

[illegible]、Shark [illegible]：
無論如何都要避開它們。

2. 鯨魚 (Whale)：
鯨魚只在樂樂蒂遇你幫她帶回獨角獸後才會在海洋中不定處出現，除非你拿到必備的物品，不然千萬不要乍入“鯨”口。

3. 孔雀 (Peacock)：
孔雀住在仙女島 (Genesta's Island) 上，你不需對孔雀做什麼事，撿它掉落的羽毛即可。

4. 葛娜絲的仙婢：
這些小仙女住在葛娜絲島上照顧病重的仙女。

5. 善良的仙女—葛娜絲 (即遊戲說明書內的吉妮絲)：
葛娜絲住在塔米亞大陸西側離島的一處象牙宮殿內，遊戲進行的大部分時間中，葛娜絲都病重在床，你唯一能爲仙女做的事是從樂樂蒂那兒奪回葛娜絲被偷的護身符 (Tailsman)。

6. 海豚 (Dolphin)：
當你被鯨魚噴出來後，可以游到荒島上，餵完鵜鶘，拿到金製韁轡後，海豚可以載你回到塔米亞大陸。

7. 鵜鶘 (Pelican)：
鵜鶘住在荒島上，餓得奄奄一息，我[illegible]
鮮，而且餵它也不是白餵的，它會[illegible]

問：我想被鯨魚吞進肚子，時機對嗎？

答：除非你已拿到孔雀毛及死魚，不然暫時還不要。一旦你被鯨魚吞進肚後，從舌底斜爬至喉嚨 (一定要從左至右或從右至左斜爬至喉嚨) 用孔雀毛搔癢鯨魚的喉嚨，結果……。

問：我能夠打開葛娜絲宮殿的兩道房門？

答：永遠不行。

問：我游到荒島 (desert island)，該如何回到塔米亞大陸？

答：鵜鶘鳥 (Pelican) 看起來好像餓得奄奄一息，把死魚丟給它 (站在它的前方不遠處)，它會送你銀哨子 (Silver Whistle)，利用銀哨子呼來海豚 (dolphin)，請它馱你回去。

問：我想獨角獸的金製韁轡一定在荒島上，到底在那兒呢？

答：荒島上有一艘破船，走進船艙內，鍵入“Look at the ground ”，你就可以拿到韁轡。

問：我[illegible]對待海[illegible]？

答：請牠馱你回塔米亞大陸。

塔米亞房子 (Tamir House)

[illegible]“[illegible]”[illegible]：

1. 嬰兒鬼 (Baby Ghost)：
育嬰室裏有一名正嚎啕大哭的嬰兒鬼，他會向你要一樣東西，這樣東西在墳場裏。

2. 吝嗇鬼 (Miser Ghost)：
吝嗇鬼拖著鐵鏈在房子裏獨行踽踽，並不時發出悲吟聲，跟淘氣鬼一樣，他也正在尋找一樣東西。

3. 俏麗鬼 (Lady Ghost)：
俏麗鬼總是在頂樓的臥室啜泣，你[illegible]，但幫呢？幫她在墳場尋找讓她心安好[illegible]東西。

4. 莊主鬼 (Lord of the Manor Ghost)：
跟吝嗇鬼一樣，莊主鬼也在房子裏[illegible]，似乎遺失了某樣東西，幫他在墳場找找看。

5. 淘氣鬼 (Little Boy Ghost)：
淘氣鬼年紀很小，但是他會帶領你[illegible]
你得先在墳場裏找到他所要的東西，他才會幫你。

問：在鬼屋裏面我總覺得什麼事也不能做，[illegible]些鬼都“死”到那裏了？

答：白天時鬼屋[illegible]平靜，唯一能做的事在客廳parlor裏面，[illegible]看書架，你會發現莎士比亞作品集，看看畫像，再看看左邊的牆 (Look at Wall)，你會發現一道秘門。只有在晚上來[illegible]，[illegible]鬼才會出來。

問：我如何打開頂樓天花板的天窗？

答：頂樓天花板天窗只在夜晚才[illegible]打開，淘氣鬼會幫你開門。

問：我找到一本莎士比亞全集，有何作用？

答：送給吟遊詩人，他可能喜歡當個演員，他會以琵琶來交換。

問：我每次爬迴梯時總是慘遭摔死，怎麼爬到頂樓？

答：[illegible]戲中不是有調整速度的功能，試著放慢速度。

問：我彈奏 (Play) 風琴，但好像什麼都沒發生，我想應該還需要什麼動作吧？

答：你必須見過所有鬼之後才能彈奏風琴，淘氣鬼自然會帶你去尋找樂譜，假如你能在風琴上彈奏樂譜上歌曲，你就會發現骨頭鑰匙。

問：我怎麼讓嬰兒鬼停止哭泣？

答：到墳場裏去讀碑文，找出嬰兒鬼的墳墓，用鏟子挖墳，你就可以找到銀色幼兒發聲玩具，拿給嬰兒鬼。

問：吝嗇鬼想要什麼？

答：到墳場去讀碑文，找出吝嗇鬼的墳墓，用鏟子挖墳，你會挖到一個金袋，拿給吝嗇鬼。

問：我如何幫助窮俏麗鬼？

答：到墳場去讀碑文，找個抑鬱以終的少女墓碑，用鏟子挖墳，你會找到一個可愛的項鍊墜盒，拿給俏麗鬼。



問：莊主鬼尋找什麼？

答：讀碑文，上面載有“埋有吾主（Lord）”碑文的墳墓就是莊主鬼的，挖墳之後會找到一枚榮譽勳章，拿給莊主鬼。

問：淘氣鬼總不肯離開箱子頂部，我怎麼叫他下來？

答：讀碑文，找出淘氣鬼的墳墓，用鏟子挖墳，你會發現一具木馬，拿給淘氣鬼。

問：拿到樂譜之後怎麼辦？

答：拿到樂譜之後，到從秘門上去的頂樓的風琴上彈奏，你就可以發現風琴的秘密抽屜，抽屜裏有一把骨頭鑰匙。

問：我找到骨頭鑰匙，但我不知道用來打開那裏的門？

答：骨頭鑰匙可以打開墳場靠山邊的地窖。

巨人洞穴與沼澤 (Troll Cave and Swamp)

[illegible]你可以[illegible]“角色”有：

1. 巨人（Troll）：
巨人兇惡無比，他住在瀑布後面的洞穴，很不幸的，你必須穿過這個洞穴才能拿到神奇果實，因此你必須避開巨人。

2. 眼鏡蛇（Cobra）：
沼澤上有一個小島，島上有一隻眼鏡蛇，生長神奇果實的果樹也在小島上，眼鏡蛇看守著。

問：洞穴裏相當暗，在裏面怎麼看？

答：小矮人不是送你提燈嗎？把提燈點亮吧！

問：我每次都被巨人抓住，我怎麼避開他？

答：你不只需要一盞提燈，你最好也先將遊戲儲存起來，我建議你每走一步就 SAVE 一次，找出安然無恙的路徑。

問：我在洞穴裏找到一根骨頭，該怎麼辦？

答：[illegible]根骨頭餵給看守食人巨人房子的“惡犬”。

問：我總是掉落懸崖，如何安全地走過？

答：洞穴入口有一塊木板，你應該先撿起來，進入洞穴之後點燃提燈，找出離懸崖斷口又不會掉下去的最近距離，然後鍵入“Put the Board Across the Chasm”，小心地走過。

問：每次我進入沼澤之後，總是陷入沼澤中，一定有路可以通過吧？

答：有沒有看到一堆草叢（Grass tufts），跳上草叢（jump on the grass tufts）當路。

問：我無法從最後一處草叢跳至沼澤小島上，怎麼辦？

答：使用木板就可以了。

問：怎麼避開看守神奇果實的眼鏡蛇？

答：你總看過印度人怎麼耍眼鏡蛇的吧？是不是吹奏長笛呢？

樂樂蒂的魔堡 (Lolotte's Castle)

在這裏你可以遇到的“角色”有：

1. 樂樂蒂（Lolotte）：
壞心眼的仙女，是葛娜絲仙女的死敵，但是你在遊戲結束以前最好順著她的意思，這樣做對你有益。

2. 愛德華（Edward）：
愛德華是樂樂蒂的兒子，長得奇醜無比，但個性害羞沉靜，內心卻叛逆十足，他愛極羅塞拉，會幫助羅塞拉逃跑。

3. 樂樂蒂的爪牙（Lolotte's Goons）
執行樂樂蒂命令的半蝙蝠人，在遊戲進行的大部分[illegible]你都無法避開牠們，到結局時你鐵定可以讓牠們“好看”。

4. 樂樂蒂的大烏鴉（Raven）：
點綴一下遊戲而已，讓故事更具童話性。

問：樂樂蒂要求我爲她效勞，我該服從嗎？

答：是的，應該。如果你不服從的話，遊戲也會無法進展。樂樂蒂想要獨角獸，下金蛋的雞，潘朵拉的盒子，假如你想在遊戲中有所突破的話，照她的話做吧！

問：我被關在塔樓臥室，怎麼逃脫？

答：愛德華會獻上一朵玫瑰花“求愛”，收下來並看它一眼，你會注意到有一把鑰匙藏在裏面，完了，這時候[illegible]塔樓[illegible]後[illegible]愛德華負責呢？（我的意思是要不要爲此嫁給愛德華呢），放心！不用啦！儘管拿就是。

問：爬樓梯時都會慘遭摔死，怎麼辦？

答：調整遊戲速度，或是使用老鼠控制人物移動。

問：每次我要溜過打瞌睡的蝙蝠人身旁時，總是吵醒牠們而被擒住，怎麼辦？

答：先將遊戲儲存起來，試著離牠們遠一點，無論如何，總是會有一些蝙蝠人會被你吵醒（而且你也不知道到底是那一隻，因爲是隨機亂數），只有屢敗屢試了。

問：我身上被沒收的物品放在那裏？

答：你的物品在厨房裏頭，但是你得先通過睡著的蝙蝠人，跟上回一樣，先將遊戲儲存起來，多試幾次，總會搞得它們精疲力盡而睡著吧，一旦你拿到物品，同樣先將遊戲儲存起來，再通過警衛。

問：我如何走進東廳？每次都被蝙蝠人抓走？

答：一旦樂樂蒂“擺平”了這些蝙蝠之後，它們會望你而生畏，你就可到處亂逛了！

問：我終於找到樂樂蒂了，我如何在不吵醒她的情況下拿到護身符呢？

答：你身上不是還有一支邱比特的箭嗎？趁著樂樂蒂睡覺暗算她，這樣子你就可以輕鬆愉快地偷回護身符了。



問：儲藏室（ Storage ）裏有可以拿的東西嗎？
答：[illegible]裏有魔雞及潘朵拉的盒子。
問：我又找到獨角獸了，我應該怎麼辦？
答：放它自由吧！（ Free it ）

★ 遊戲小秘密 ★

嚴重警告

：除非你已獨立完成這項遊戲，否則千萬不要閱讀下文。

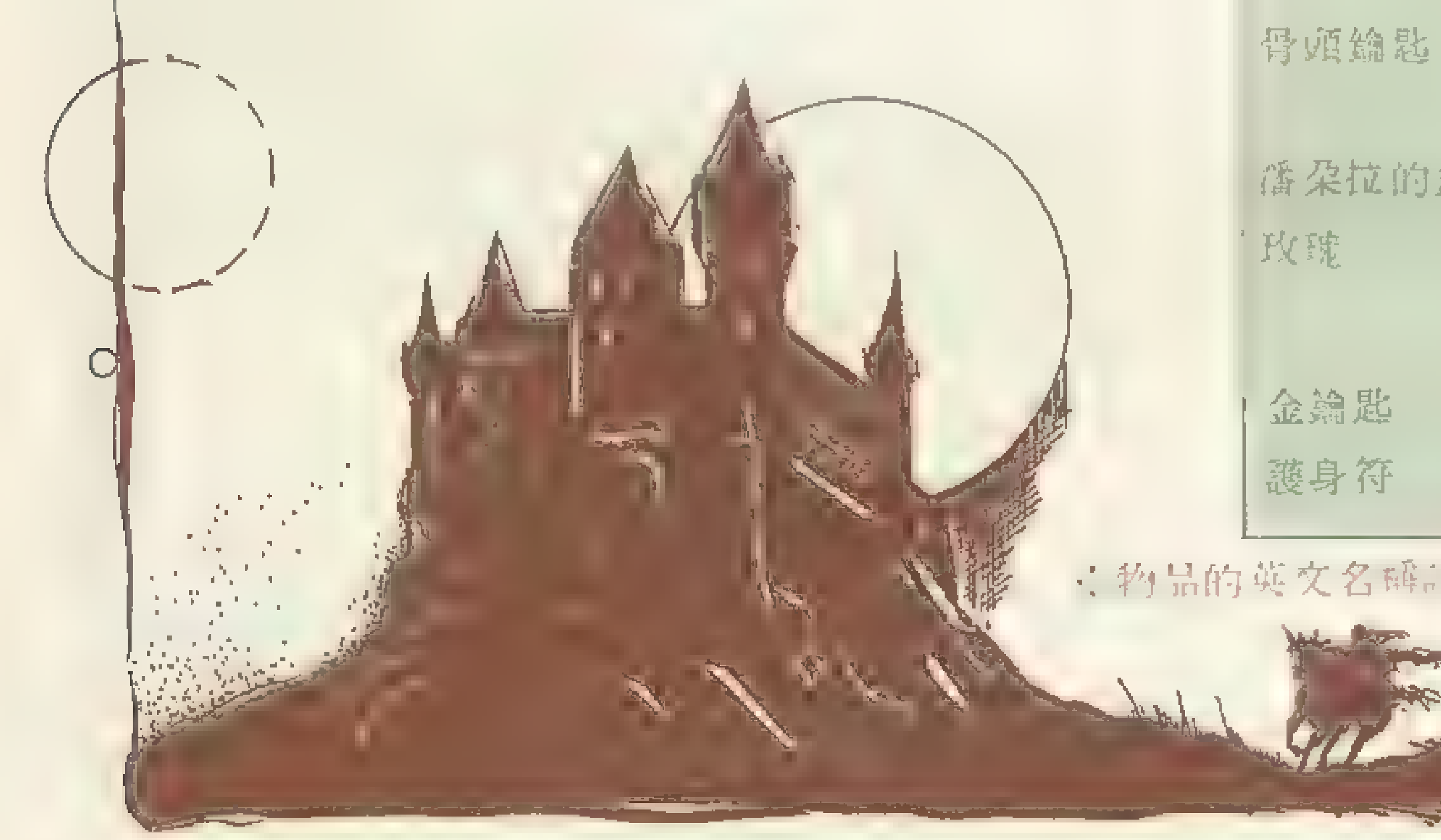
你是否有……

1. 試著到河流、湖泊、池塘，海洋等等喝水（ drink water ）？
2. 吻青蛙王子而不只是從他那兒拿皇冠？
3. 讀一下莎士比亞全集？
4. 把玻璃眼珠還給三名女巫？
5. [illegible]墳場裏所有碑文？
6. [illegible]？
7. 當七矮人離開[illegible]（ Clean ）一[illegible]
8. 跟七矮人聊天？
9. [illegible]魚胃裏漂流的瓶子並[illegible]內容？
10. [illegible]戲的任何時刻去探望[illegible]
11. [illegible]？
12. [illegible]琶？
13. [illegible]
14. 自己吃掉神奇果實？或不要拿神奇果實？（但若要讓遊戲結束，你仍得拿到神奇果實）
15. [illegible]魔堡中被蝙蝠人抓走（換句話說，你下嫁過[illegible]？）
16. [illegible]醒樂樂蒂？
17. 在遊戲結束時在儲藏室拿魔雞及潘朵拉的盒子？
18. [illegible]放獨角獸？
19. 將潘朵拉的盒子放回地窖然後再重新鎖上。

所有物品的位置

物　　品	[illegible]	[illegible]
金球	[illegible]	[illegible]
小皇冠	[illegible]	[illegible]
莎士比亞全集	鬼屋的客廳書架上	送給吟遊詩人
琵琶	吟遊詩人	彈奏並送給潘
[illegible]色長笛	潘正在吹奏	吹奏給響尾蛇聽
鑽石袋	七矮人的房子桌上	拿給漁夫
提燈	七矮人的礦坑	在巨人的洞穴
板子	瀑布後面	巨人洞穴及沼澤
骨頭	巨人洞穴	餵給食人巨人的狗
神奇果實	沼澤的樹上	呈給父王
蟲子	鳥旁（森林）	當釣餌
釣竿	漁夫的房子	在堤防盡頭
死魚	在堤防盡頭	餵給鵜鶘鳥
孔雀羽毛	葛娜斯的小島上	[illegible]鯨魚的喉嚨
[illegible]	[illegible]上	[illegible]
銀哨子	羅雞島上的鵜鶘鳥	呼來海豚
邱比特的弓	邱比特身上	獨角獸與樂樂蒂
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]角[illegible]	[illegible]	[illegible]
魔雞	[illegible]	[illegible]
玻璃眼珠	[illegible]	[illegible]
黑曜石的蜘蛛形飾物	[illegible]	[illegible]
鏟子	[illegible]	[illegible]
銀色幼兒發聲玩具	嬰兒墳墓	拿給嬰兒鬼
金袋	吝嗇鬼墳墓	拿給吝嗇鬼
項鍊捲盒	俏麗鬼墳墓	拿給俏麗鬼
榮譽勳章	莊主鬼墳墓	拿給莊主鬼
玩具馬	淘氣鬼墳墓	拿給淘氣鬼
散頁樂譜	鬼屋的閣樓（ attic ）	在風琴上演奏
骨頭鑰匙	在風琴的秘密抽屜內	打開地窖
潘朵拉的盒子	地窖內	拿給樂樂蒂
玫瑰	愛德華塔樓臥房	裏面藏有一把臥室鑰匙
金鑰匙	愛德華塔樓臥房	打開臥房的門
護身符	樂樂蒂的房間	拿給葛娜斯

：物品的英文名稱[illegible]





附錄：國王密使IV地圖

TROLL CAVE 巨人洞穴

洞穴 (Troll) 洞穴 (Troll) (Troll)

Behind Waterfall ← Troll Cave — Troll Cave — Troll Cave → Swamp

(Troll) (Troll) (Troll)

Troll Cave — Troll Cave — Troll Cave (Chasm)

葛娜絲島 GENESTA'S ISLAND

(孔雀) Ocean 海洋 (孔雀) 海洋 Ocean (孔雀)

(Peacock) (Peacock) (Peacock)

海灘 ← Beach — Beach 海灘 — Beach 海灘 →

Ocean 花園 (Genesta) (Little Fairies) (花園、雕像) Ocean 海洋

Garden & Swan Pond — Genesta's Ivory Palace — Garden & Statue — Tamir → 塔米亞

Ocean (Peacock) (Peacock) (Peacock) Ocean

Beach — Beach — Beach →

Ocean Ocean 海洋 海灘

LOLOTTE'S CASTLE 樂樂蒂城堡

愛德華塔樓臥室 第三層 Third Level

Edgar's Tower Bedroom — Downstairs

Lolotte's Tower Bedroom 樂樂蒂塔樓臥室 — Downstairs 樓下

第二層 Second Level

天花板 儲藏室

Cell — Storage Room

樓上 Upstairs

Middle of West Tower — West Hallway — East Hallway — Middle of East Tower

樓下 Downstairs Downstairs 樓下

樓上 Upstairs First Level 第一層

Bottom of West Tower — Dining Room — Kitchen 廚房

Upstairs 樓上

Outside 城外

馬廄

鬼屋 HAUNTED HOUSE

Third Story 三樓

閣樓

Attic Floor Trapdoor

Bedroom To Attic 通往閣樓

臥室

Bedroom — Flowing Trapdoor Bedroom

Middle of Tower

樓下 Downstairs

Upstairs Entry Room 通往樓上的房間

Downstairs 樓下

樓上 Upstairs 塔樓 First Story 一樓

Secret Tower 樓上 Upstairs Kitchen 廚房

秘門 Secret Door

Downstairs Entry Room — Dining Room 餐廳

Outside 屋外

EAST TAMIR 東塔米亞

食人巨人的房子 女巫 骷髏洞穴

(Ogre & Ogress) Witches

Ogres House — Scary Forest — Skull Cave — Mountains

鬼魅森林

食人巨人 (Ogre)

森林 ← Forest — Scary Forest — Scary Forest — Mountains

鬼魅森林 鬼魅森林

(Zombies) (Ghosts) 鬼 (Zombies) 殭屍 (Mummy) 木乃伊

殭屍 ← West Cemetery — Haunted House — East Cemetery (Crypt) — Crypt Inside Mountains → 進入山裏的地窖

西邊墓園 鬼屋 東邊墓園、地窖)

七矮人 (Seven Dwarfs) 鳥蟲 (Bird & Worm) 森林 森林 瀑布後面

Seven Dwarfs House (River) — Forest (River) — Forest (Waterfall) — Behind Waterfall Troll Cave → Troll Cave

七矮人的房子 瀑布

(Seven Dwarfs) 鳥蟲 (Bird & Worm) (Goons) Lolotte's Castle 樂樂蒂城堡

Diamond Mine — Forest — Forest (Mountain Path) — Mountains (Steep Path) — Outside Lolotte's Castle 樂樂蒂城堡外面

七矮人 鑽石礦坑 森林 森林 (山徑) 陡路

西塔米亞 WEST TAMIR

(Pan) 潘 (Cupid) 丘比特

海洋 Ocean ← Beach 沙灘 — Meadow — Roman Pool → 許願池

漁夫 Fisherman (Pan) 潘 (Pan) 潘

堤防末端 ← End of Pier — Fisherman Shack 漁夫房子 — Meadow 草地 — Woods → 森林

鯊魚 Sharks (Minstrel) Minstrel Frog 青蛙王子

吟遊詩人 吟遊詩人

葛娜絲島 ← Genesta's Island — Beach 海灘 — Meadow 草地 — Frog Pond → 青蛙池塘

鯨魚 Whale Minstrel (Unicorn) 獨角獸

吟遊詩人

海洋 Ocean ← Beach 海灘 — Meadow 草地 — Woods (Bridge over River) → 森林 小橋

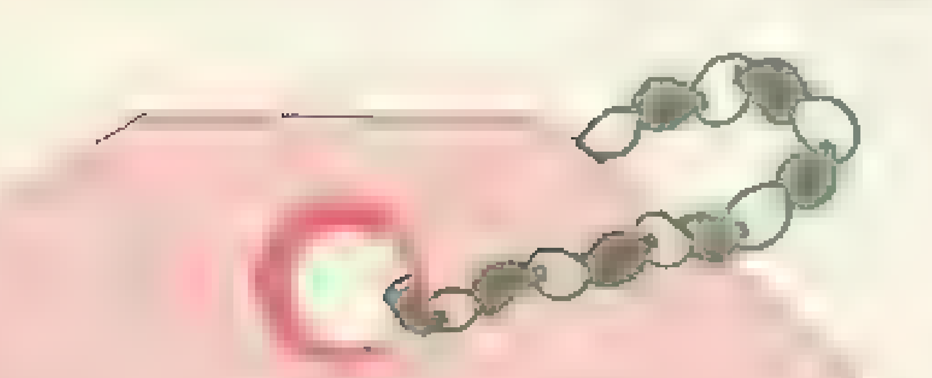
(Unicorn) 獨角獸 Unicorn 獨角獸

海洋 Ocean ← Beach (River) — Meadow (River) — Woods → 獨角獸

海灘(河) 草地(河) 森林

充滿美式　　・適合

幻想空間系列



萊里・萊弗小檔案

年齡：$\sqrt{36} \times 7 + 4 - 8$
住處：南佛羅里達州　U.S.A.
血型：AB型
星座：處女座
自認吸引女孩子的地方：
　　相貌平平
　　身材瘦小
　　存摺扁扁
　　禿頭
　　口臭
人生觀：幻想空間：泡妞、勾引女人納爲情人
　　幻想空間II：置個人生死於度外以尋找愛情爲職志

幻想空間到底在搞什麼

萊里．萊弗先生是一個標準的單身漢，年紀遠遠超過不惑之年，身旁卻沒有個紅粉知己，回到家裏，面對的只有電視機以及填不完的寂寞……

萊里的母親看不慣兒子這種消沉的人生觀，毅然地將萊里踢出家門，讓萊里搬到南佛羅里達州去獨居，萊里離開母親一個月後，整個人開始蛻變了，身戴鍍金鍊，腳踏休閒鞋，抹著厚厚的VO5 髮膠，梳起約翰屈伏塔的髮型，從頭至尾徹徹底底的改造一番，不過，萊里仍是一名"菜鳥"，後來的一趟"拉斯維加斯"之旅，使得萊里成爲一個成熟的男人（幻想空間的劇情），雖然萊里比以前成熟多了，但他衷心盼望的是一段刻骨銘心的愛情，一個溫馨安定的家庭，千里迢迢地到洛杉磯尋找幻想空間遇到的夏娃，結果萊里做了許多虛功，夏娃對他仍是不理不睬，只好在洛杉磯開始尋找他的"第二春"……

我們聽聽玩家怎麼說

幻想空間II　一尋找愛情是我最喜歡的立體冒險遊戲，原因有：

1. 不管是對白、劇情及卡通動畫均顯示出設計者的高度幽默感，只要你[illegible]對白，努力地玩完整個遊戲，你應該會同意我的看法。
2. 遊戲加入像*007* 電影情節的壞蛋農奴基博士，感覺上比較適合一般的玩家。
3. 最後萊里找到的愛情居然是火山島的土著少女，結局頗出人意外，但又喜歡作者回歸自然的意念。
4. 遊戲難易適中，很適合中級玩家。
5. 遊戲裏面"自己上演"的卡通動畫很多，可以讓你暫時喘口氣看看設計者精心設計的"電影"。



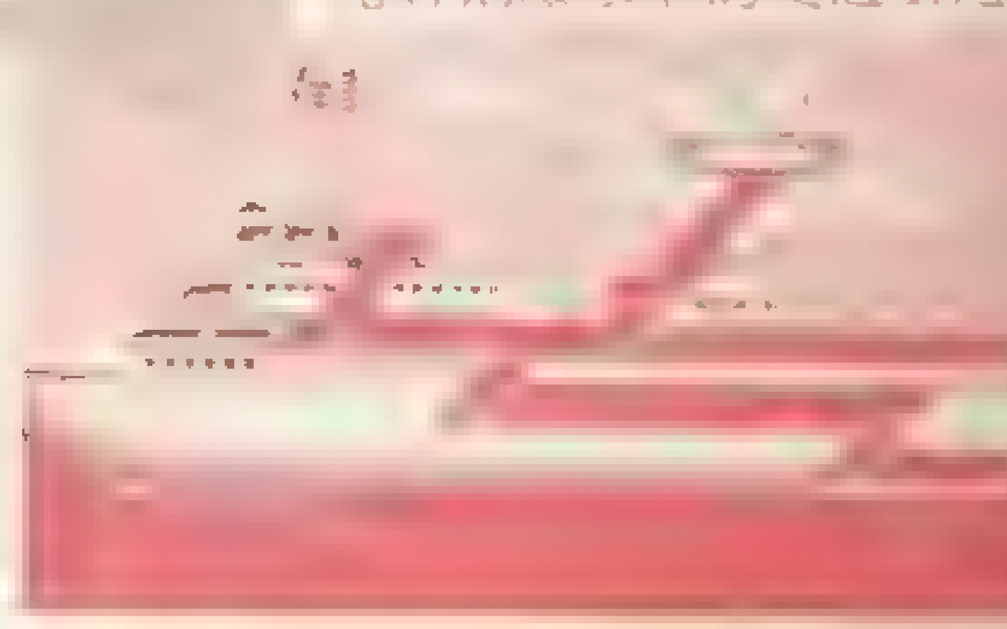
幻想空間II　也有它的缺點：

1. 卡通動畫繁多且有時候稍嫌冗長，例如在參加我愛紅娘節目，在火山島初遇土著少女等。



"地中海"的萊里想起芭芭拉

2. 整個遊戲有連貫性，當你進入某些地方之後就無法退回去，如果你在前面的階段該撿的東西沒撿，該完成的任務沒完成的話，你只好從[illegible]就無法回到洛杉磯，漂流到小島就無法回去愛之船，到了機場就無法回到小島海灘……，解決方法是：多將你的遊戲儲存起來，不然可會後悔終生。



玩不完！沒關係！軟體世界雜誌第2期將爲您刊登幻想空間II　完全攻略！



紐約獵人者

一個叫你玩得毛骨悚然的立體冒險遊戲

紐約獵人者的類型及使用者介面完全不同於〔〕、宇宙傳奇以及國王密使這三大系列立體冒險遊戲。紐約獵人者的設計小組Dave，Barry以及Dee Dee Murry三人曾爲Broderbund公司設計過家喻戶曉“上古戰爭藝術”以及“上古藝術戰爭：海戰篇”，這二個遊戲同爲相當傑出的戰略遊戲，然而紐約獵人者卻與他們以前的設計風格完全不同，實在令人佩服他們的創造力與想像力。

紐約獵人者的遊戲風格偏向於恐怖、血腥（裏面有很多類似恐怖片的鏡頭），但是卻又帶點“黑色幽默”。遊戲的故事背景發生在公元2004年，外星人佔領紐約市，並在所有市民身上植入信號追踪器，凡是互相交談者一律處死。外星人從紐約市民中挑選一批人來當“紐約獵人者”，替他們追踪人類的行動以及調查所有秘密組織，就在調查秘密組織的行動中難免會遭遇到一些血腥暴力的〔〕……。

玩紐約獵人者最大的好處是不需鍵入太多的英文指令，除了二種情況需鍵入句子：(1)使用MAD（獵人者任務分派裝置）查詢人名或取得的資訊；(2)啓動帝國大廈電腦或某些地方的秘櫃，因此玩者所需的英文能力大爲減低。

紐約獵人者遊戲本身附有紐約市街圖畫面，當你將游標移到地圖上閃爍的小點就可以到該處調查，當你追踪嫌犯時，嫌犯所經之處會以閃爍的小點顯現。因此調查的地點均有線可循，使得遊戲難度降低了不少，況且，假如你在某些節骨眼失手的話，畫面上會出現三名遊戲設計師給你重來的機會。因此節省了很多時間（除非你忘了把遊戲儲存起來），這也是設計者爲玩家考慮的地方。紐約獵人者唯一讓我頭痛的地方就是迷宮太多，特別在地下道迷宮裏眞會讓人走得天旋地轉，不知去向。公園裏的迷宮也炸得我血肉橫飛，不知道變成多少次炸鷄了！

紐約獵人者共有四天任務，每天早上外星人交待完你今天的任務，你必須循線調查該天任務後才得以回家休息，最後一天你駕駛携帶四枚炸彈的飛碟轟炸外星人的四處重要據點，然後……，等八月份的舊金山獵人者吧！

遊戲提示

由於軟體世界出的“紐約獵人者”所附說明書已提示至第三天任務的部分，以下刊載的是讀者在前三天常常遭遇問題的解答，以及剩下的完全攻略。

第一天任務

問：我已經向管理攤位者拿到獎牌，接下來怎麽結束第一天任務？

答：拿到獎牌之後，讀一下獎牌上面的詩，此時外星人傳來一些訊息，按 ENTER 鍵跳過訊息，最後外星人會叫你鍵入今天追踪到的人名，隨便輸入任何訊息，讓外星人認爲你無功而退，就可以回家了！

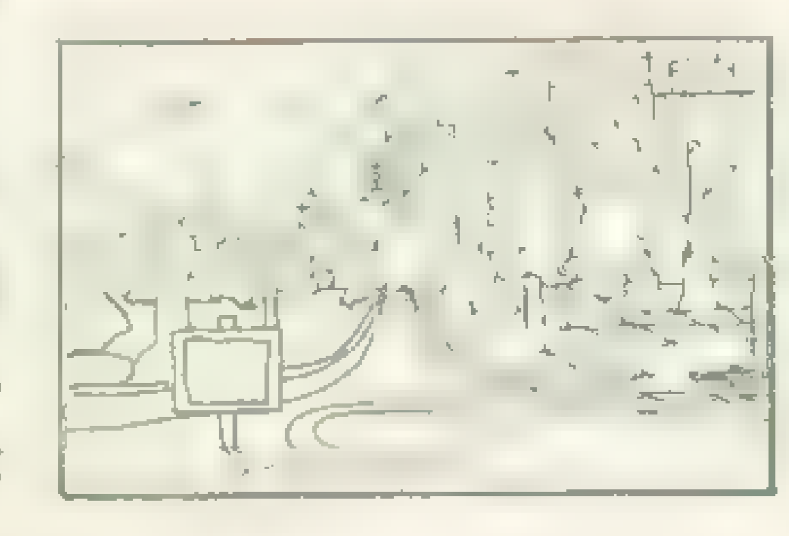
第二天任務

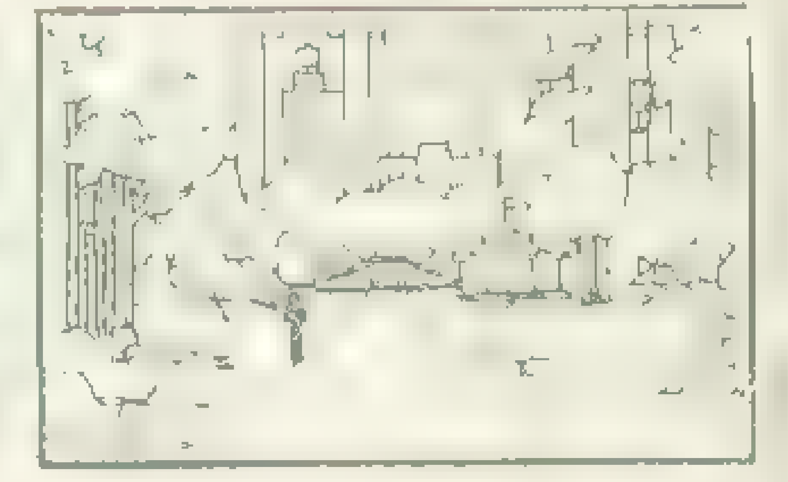
問：我在俱樂部門口遇到一名大漢，需要對他做什麽動作嗎？

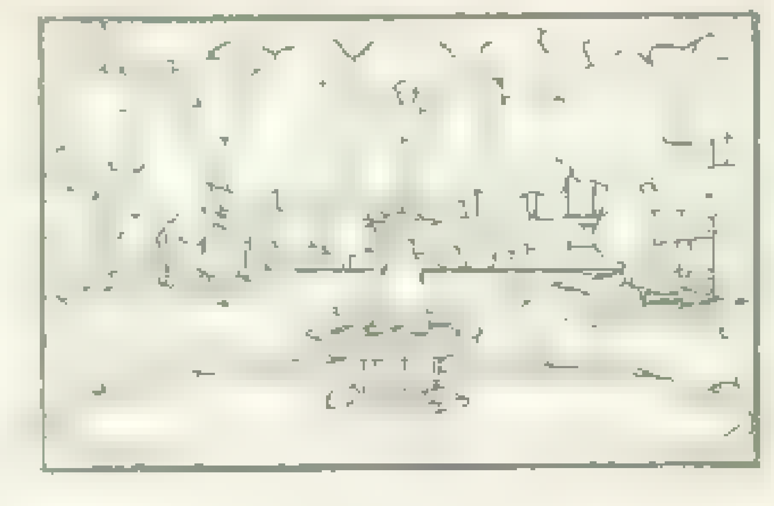
答：將游標移到大漢身上，記下他的名字（Louis Redman），然後打開MAD，選擇 Info 功能，鍵入 Louis Redman 之後，選 Exit 離開，按 C 鍵關掉電腦。

問：中央公園裏地雷相當多，每次我都變成炸鷄，怎麽通過地雷而取得拔釘鎚及人名呢？

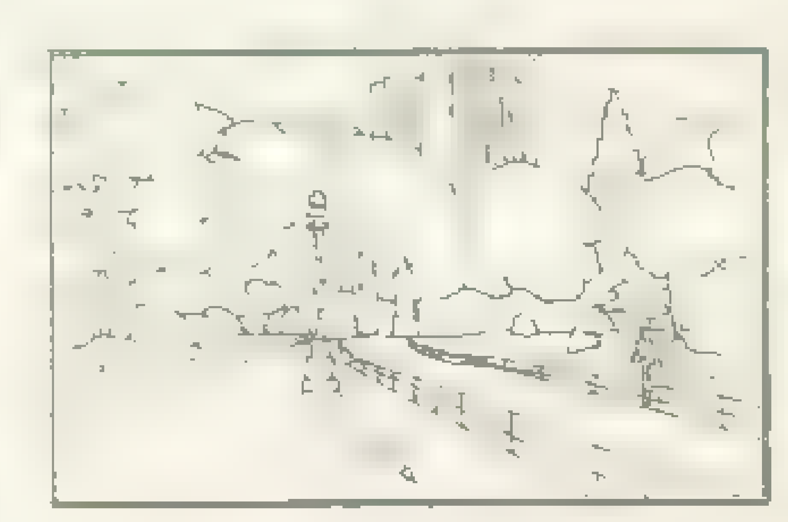
答：以下的圖解就是中央公園的正確路途：

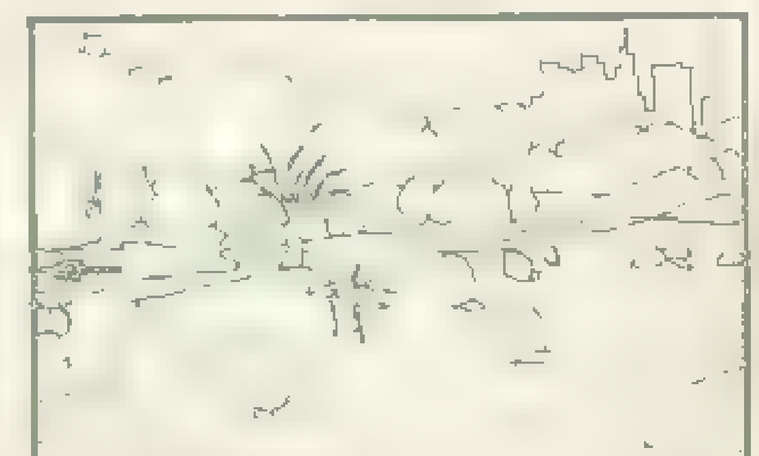






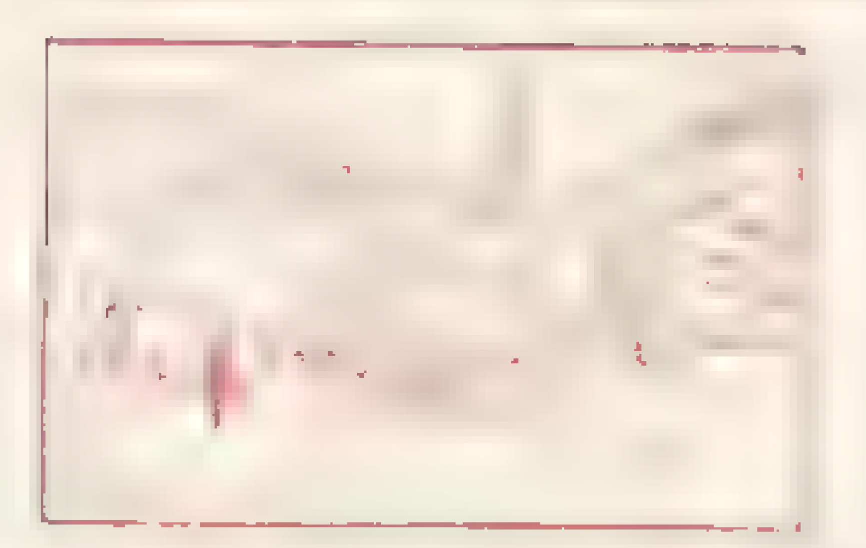












相關人名是Harvey Osborne以及Anna Osborne（Harvey 的太太），他倆住在W.82nd（西82 街）

問：能不能給我到達歷史博物館四樓密室的正確途徑？

答：



第三天任務

問：怎麼猜得出地下密道的四組密碼呢？

答：41，將畫像倒過來看，你會發現陰影形成41

1031：圖畫描述萬聖節，然而萬聖節夜在10月31日。

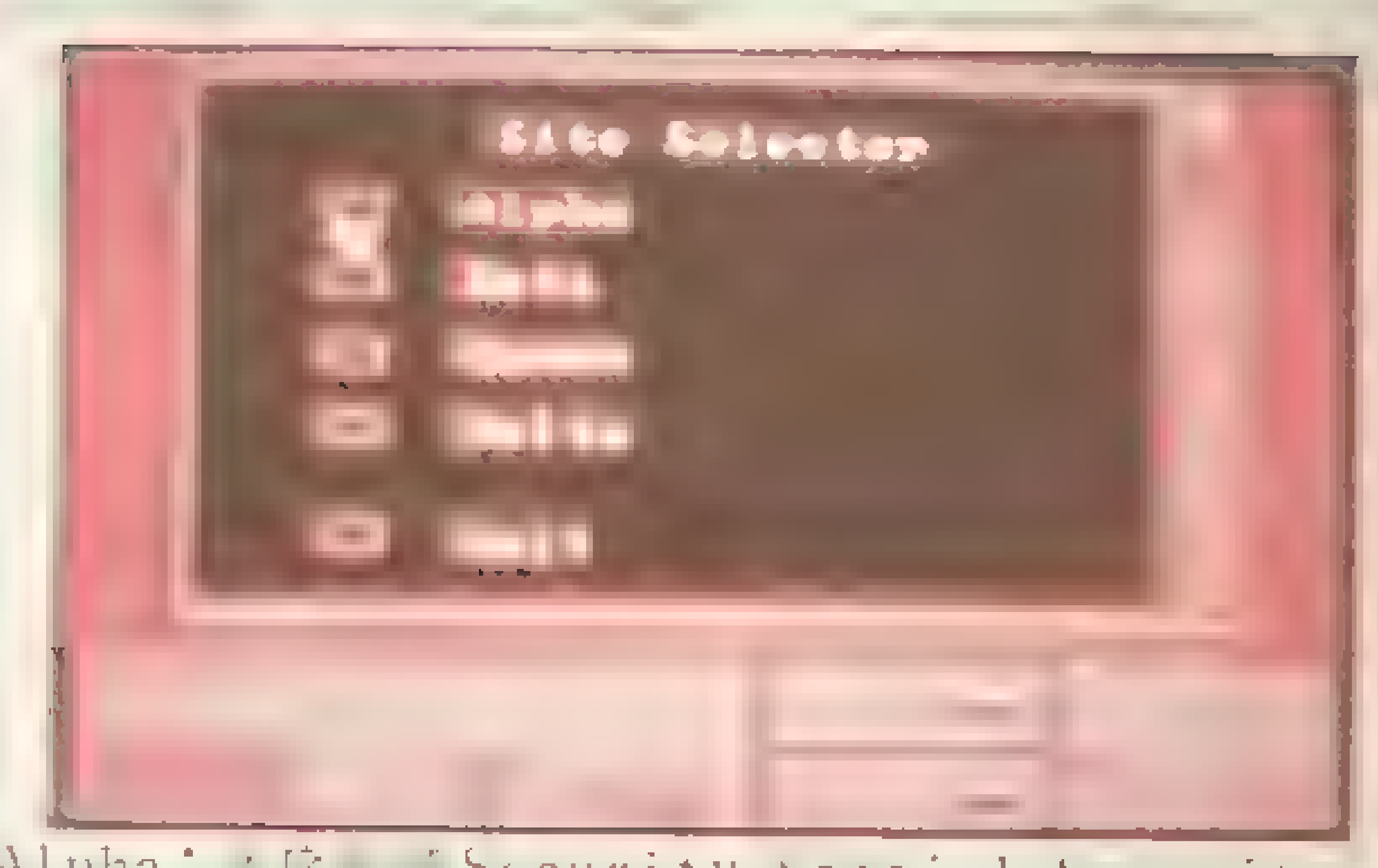
264：3的左邊有一個2，3＋3＝6，3的右邊是4。

425：數數看樹枝上面有幾支分枝。

續手冊上面未提示的部分

當你打贏地下密道中的高手後就可以拿到保險櫃的密碼，然後將游標移到樓梯頂端，按 ENTER 鍵。打開MAD，選擇Info，鍵入Harry Jones（Jones 這個名字是從綠木墓園取得，Harry 曾經親自幹掉一名殺害他親生兒子Tim的外星人）。

旅行到時代廣場，走進戲院裏，找到保險櫃，輸入正確的密碼（843769），再按 ENTER 鈕，保險櫃裏面有一張記錄帝國大廈內外星人主電腦的密碼UCUCC，出辦公室後，旅行到帝國大廈，進去帝國大廈之後，先將電腦打開，輸入密碼UCUCC，選擇Continue，然後依以下步驟設定Alpha、Beta、Gamma 以及Delta四處建築物的控制：



(1)Alpha：依序選擇Security、Special Security、Hall Patrol（以上步驟將玻利維亞醫院的機械人調到走廊上）；選擇Orb Protection，Room Security（將機械人調去保護外星人），Return。

接著依序選擇Operation，return，return。

(2)Beta：選擇fleet maintenance，Building repair，return，supply，return，return。

(3)Gamma：選擇Security，Ground Patrol，air defence（調機械人到地面上巡邏），return，Operation，air quality，return，return

(4)Delta：依序選擇Security，access security，signal tracker，這時候觀看帝國大廈的各個房間，檢查到第3個房間之後，你會被電斃。

電斃之後，你將在Delta Security的設定，依序選擇Return，Operation，Transmitter return，Main Computer check，return，return，quit。

將遊戲儲存起來，選擇旅行指令，外星人會與你聯絡，鍵入追踪目標的名字（Harry Jones），第3天的任務暫告一段落。

第四天任務

追踪信號從外星人主電腦發出，為了找出非法使用電腦的目標，只好先從電腦裏着手，此時信號離開主電腦進入[illegible] buffer」，[illegible]，[illegible]幕上的指示，你必須在第一個進入緩衝器的信號通過螢幕下方的I／O輸出入埠時，立即將游標移到其上並按 ENTER 鍵（如果目標消失了，請再使用 Repeat 功能重新追踪），即可繼續追踪他的去向，結果你發現這個目標[illegible]

追踪器顯示你自己離開帝國大廈，然後回到自己家裏，目標消失之後，按 ENTER 鍵，關掉MAD，先到Harry 的公寓（在曼哈坦島南方），走進Harry 公寓，用Crowbar 撬開收音機，拿走收音機裏面的module 按 ENTER 鍵，旅行到玻利維亞醫院，進去後發現守在長廊的機械人也不見了，走進長廊居然被反鎖在房間裏，只好望望那堆白骨（實在噁心！）用Crowbar 撬開窗[illegible]，逃到另一個房間，沒想到外星人與機械人隔著鐵絲網在另一邊商議著什麼事情。等他們離開後，我趕緊撬開鐵絲[illegible]

網，打開控制板及拿取紅色機組，將扳手開關扳向上扳，爬上階梯跟著輸送帶逃出來。

從輸送帶逃出之後，一看實在傻眼了，又是迷宮，還好只要你不要碰到紫色電條及從天而降的電場，應該不難逃到左上方的窗戶。



逃出醫院之後，旅行至中央車站，撬開左邊的氣窗，登上太空船，將四塊module 分別放入四個開關口，先按螢幕左方的按鈕啓動太空船，再按螢幕下方的大按鈕（關閉艙口），再按螢幕下方左邊的油門按鈕，雖然太空船已能升空，但牆壁上的出口仍是關閉的，只好重新降落於降落板上，按下螢幕下方的按鈕，出現一些外星人的文字告訴你螢幕已經打開，再按下螢幕右方的按鈕裝上炸彈，再按螢幕下方右邊的按鈕打開牆上洞口，使用方向鍵飛出洞口，找出走出迷宮的路線（提示：在這裏不要飛太快，遇到第一個叉路時右轉，在下一個螢幕選中間向上的叉路，一直沿著這條路走就可抵達出口），就在同時，外星人 Phil 也乘著飛碟升空準備攔截我。

打開螢幕，你會看到從太空船上方的鳥瞰圖，現在準備投彈了，你擁有四枚炸彈，分別投下四個據點：



1. Alpha：玻利維亞醫院，外星人在這裏進行以人類爲食物的實驗，大部分的外星人集中於此。
2. Beta ：中央車站，外星人艦隊停靠於此，包括母艦（記得Havey 紙條上寫著“We saw the Mother…）
3. Gamma ：自由女神像，這裏是外星人散播紅白瓦斯製造空氣污染的地方（記得資料卡上面寫著：Destroy the Lady……）
4. Delta：帝國大廈，外星人的主電腦藏在這兒，只要你轟炸這裏，一定可以閃避 Phil 的太空船。

四個據點都炸毀之後，等著看大結局吧……



神奇王國



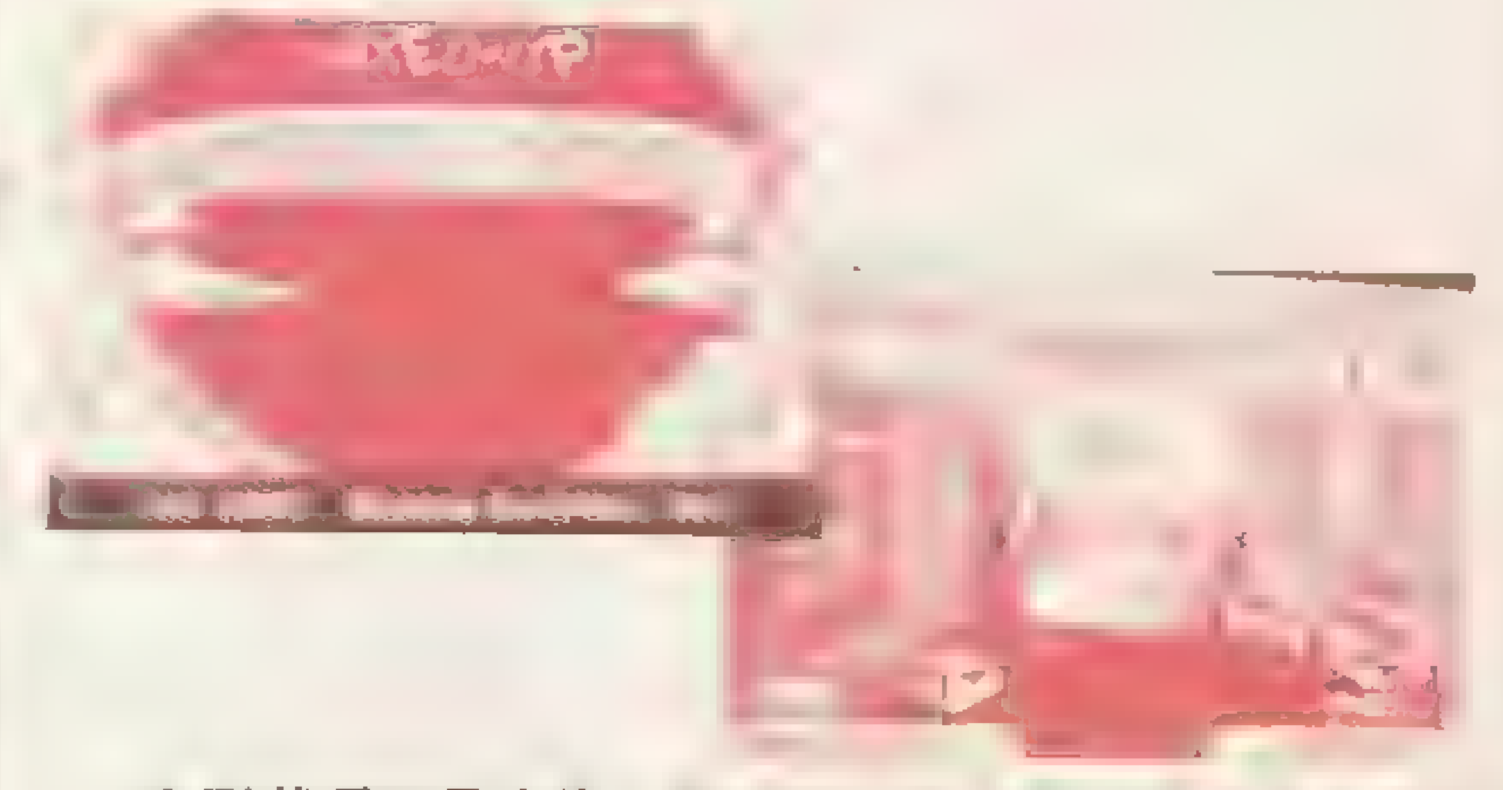
神奇王國是 Sierra 特別爲 4 歲以上的小孩子設計的立體冒險遊戲，整個遊戲設計得相當容易操作，遊戲本身也相當簡單，如果你對立體冒險遊戲沒有什麼概念的話，筆者建議你從神奇王國入手。

在神奇王國裏面，所有鵝媽媽的童謠都分散流落至各處，如果這些兒歌不被找到的話，世界上所有的孩子都將得不到他們最喜歡的催眠曲來陪伴，而在孤獨害怕中睡去。不論你還是個孩子，或是已漸漸遠離童年，您忍心讓這個世界成爲一個沒有音樂的“無聲世界”嗎？你可以跟你的孩子一起來探索這個神奇王國，共享甜甜的美夢，相信他會更愛你的。

神奇王國內，每一個地方都有一首童謠，每一首童謠都有主角人物及尋找物品，總共有十八首，因此遊戲總分只有18 分，當你完成 18 分之後，就可以使神奇王國回復原來的面貌。

不論是城堡或房子，只要站在門口，門就可以自動打開，毋須鍵入英文句子。

只要你接近神奇王國的人，他們會對你談話，談話的英文句子相當淺顯。



拿到某項物品之後，該項物品或人物會顯示在方格內



遨遊外太空仙境的宇宙傳奇系列



宇宙傳奇

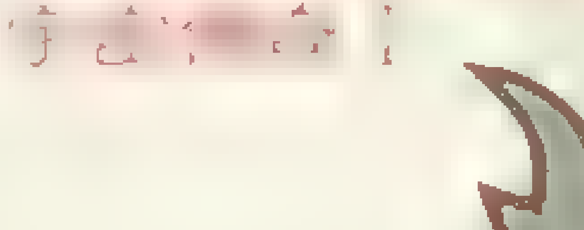
宇宙傳奇（SPACE QUEST）系列於公元1987年推出第一集到現在的第三集所造成的旋風，確實讓我們[illegible]到玩家的排斥，卻沒想到，由於人們已經在接受宇宙是一個大家庭的觀念，都希望能夠與外來的朋友見見面，享受一下"第三類接觸的快感"，而立體冒險動畫遊戲的[illegible]傳誦，正是人們繼對電影後[illegible]

由於宇宙傳奇的主角一羅[illegible]就把塞倫人欲奪取的創新星給摧[illegible]裡而解救了俄恩星系，在一夜之[illegible]師升任到故事中的太空族英雄，[illegible]子。

可是好景不[illegible]第二集中，由於塞倫人的首腦VOHAUL，得知我們的太空英雄羅傑上尉破壞了他的計畫，而決定給羅傑好看。可是人算不如天算，原以為遺傳工程複製人壽保險推銷員的計畫卻被羅傑知曉，[illegible]得以先發制人，再次解救了這世界！

在宇宙傳奇III，羅傑的勝利頻傳，終於激怒了PESTULON星球的海盜，或者讓我們稱之為太空海盜，[illegible][illegible]宙傳奇的兩位超人作者挾持到其星球並且威脅他們為他們敵對的公司寫一些毫無特色與陳腐的動作遊戲，[illegible]A[illegible]da[illegible]III SPACE QUEST III）的降世吧！

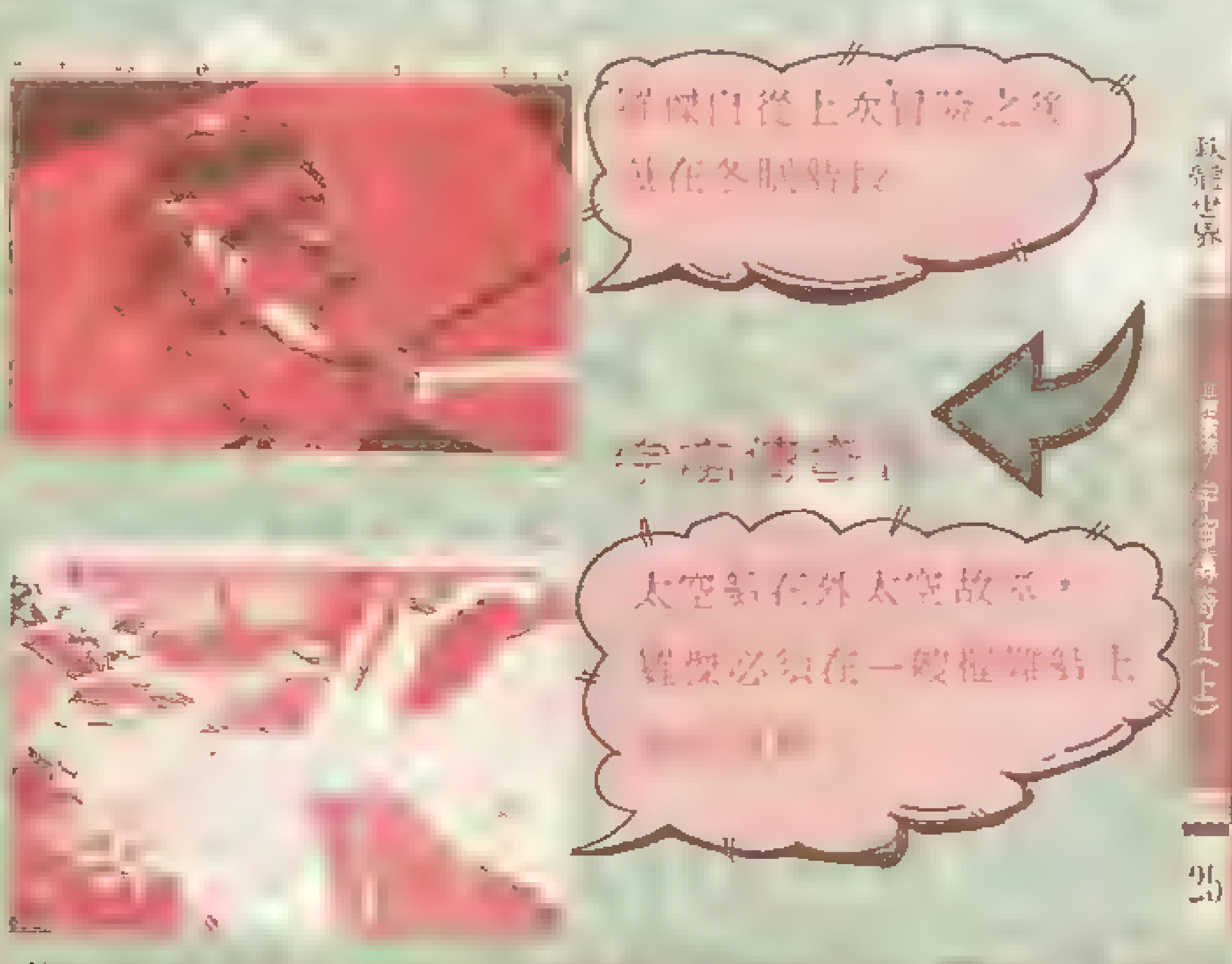




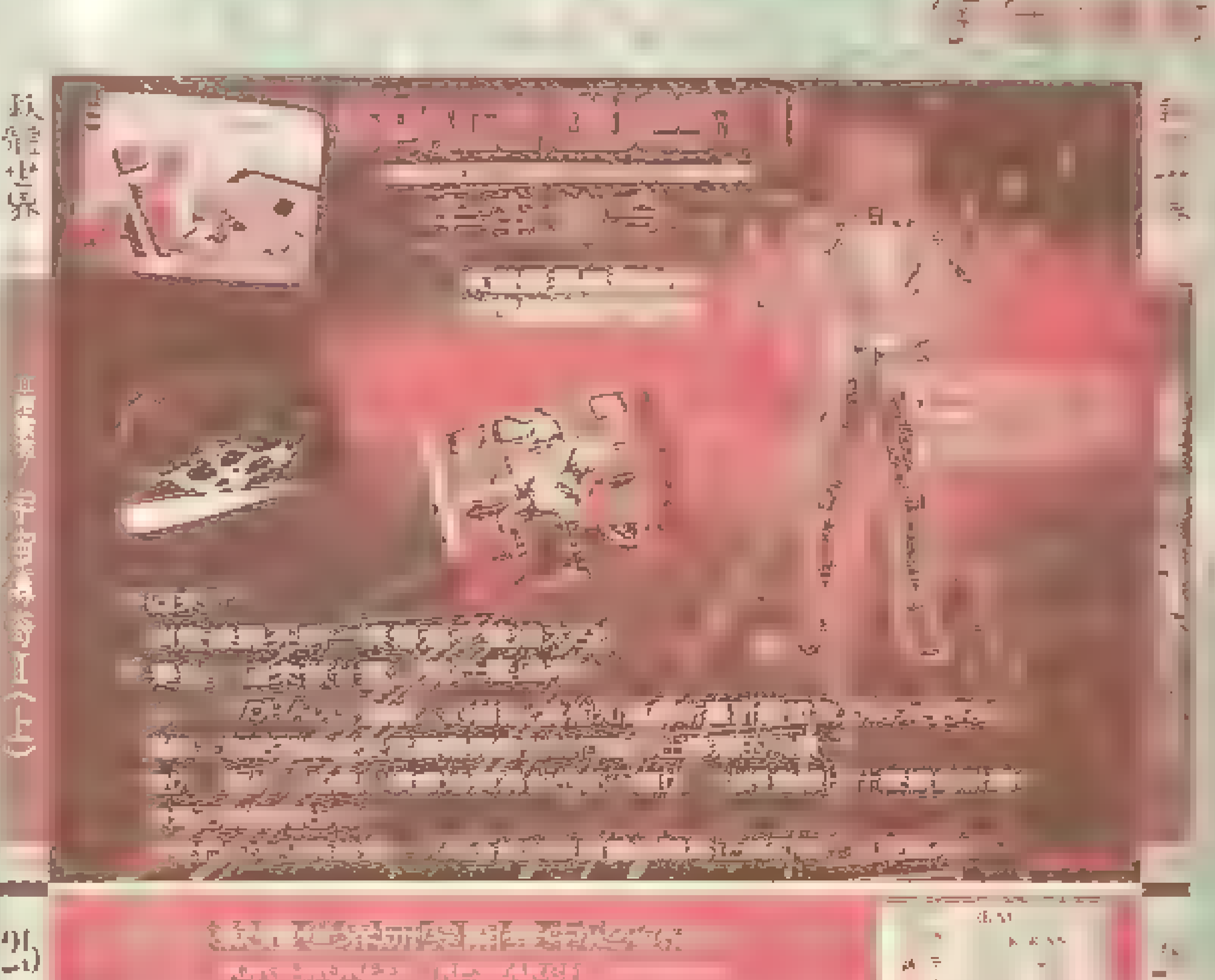
宇宙傳奇 I



宇宙傳奇 II



宇宙傳奇 I





天網恢恢，有個不漏的警察故事系列

警察故事應該算是軟體世界發行的一系列立體遊戲中最生活化的一個，每個人都曾夢想過警察辦案緊張刺激的生活，但並不是每個人都有機會當警察，當人民褓姆。如果你闖進警察故事的世界，保證讓你沉迷於其中，有時候還真以爲自己就是警察呢？使你有這種感覺的大功臣應該是吉姆·華爾，警察故事的程式設計師，由於他本身就是位警察，因此警察故事根本就是他個人活生生的自傳。

Sonny Bond 是警察故事的主人翁，是一個虛構的城市萊頓市的警察，裏頭有一條名爲“死亡天使”，你必須在這裏將毒品大盤商徹底粉碎，這也是警察故事的目的，警察故事Ⅱ延續上集內容，Bains 搶了警衛的車逃獄並棄車於購物中心旁。你跟你的夥伴Keith 上天下海地追緝Bains 。

第二代裏你不再是位巡邏警官，因此開車全由第一人稱視野看穿車外。第一代裏的投哈遊戲也被第二代的打靶所取代，剛開始時還不太容易瞄準，但慢慢也就熟練，假如你射得太低且偏左，你可以把搖桿移向左上一點點，由於你移動一點點就會使瞄準點大幅度移動，因此請特別小心。如果你射擊能力太差的話，到遊戲後面的階段就會難捱。

遊戲中有一個特點，一名潛水警察會幫你潛入水中偵查犯罪證據，尤其需要另一名目擊證人，因此你必須同他潛入水中，Cotton Cove湖底有三個場景，每個都充滿著海藻以及奇奇怪怪的植物。證據均埋在每處的深泥中，因此你必須游到可疑的地方巡查。最有趣的是你有沒有發覺左邊螢幕有一道瀑布引起的激流。

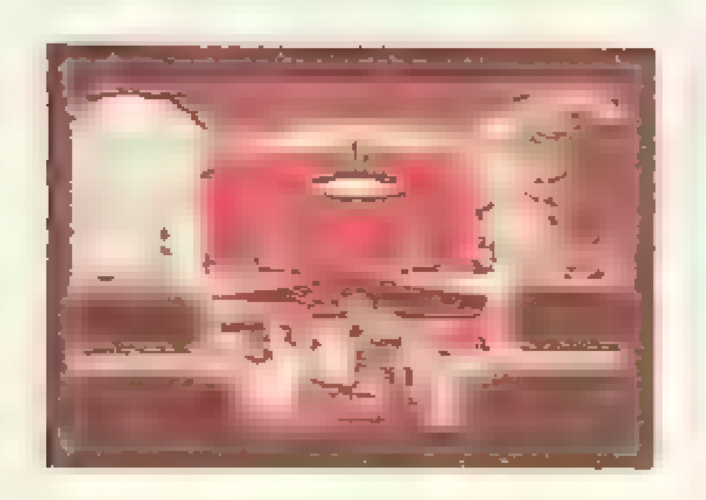
跟警察故事Ⅰ一樣，遊戲最吃重的部分還是程序及調查，但至少不必像警察故事Ⅱ 那樣每個輪胎都要檢查。

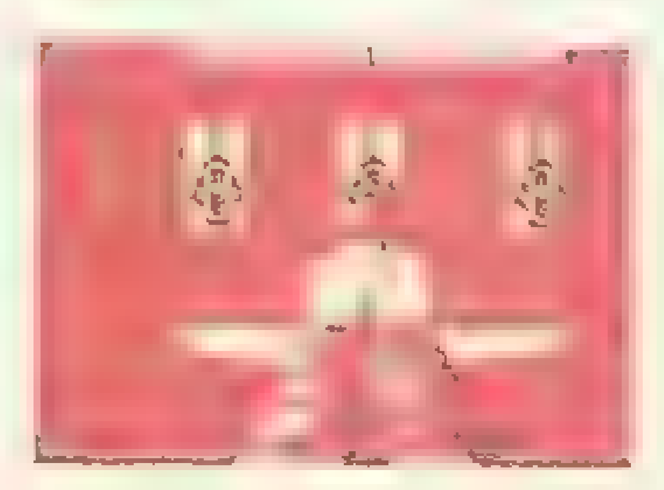
不過偵查工作相當繁瑣，你得帶著搜證工具到處去採血跡，採指紋，拍攝犯罪現場，假如需要的話，甚至還要採腳印呢！

警察故事Ⅱ 是第三個採用新的雙倍高解析圖案的立體冒險遊戲，你可以選擇Hercules 、CGA、EGA 卡，假如你目前沒有16色顯示卡，我勸你趕快擁有一塊，警察故事Ⅱ 在16色狀態下玩簡直棒透了。同時，它也是第三個支援Roland MT－32 及AdLib card 的遊戲，在Roland 上面有32聲道的效果，從AdLib 發出的聲音也不錯，這二個音樂卡（模組）在警察故事Ⅱ上簡直發揮了他們的特色，從噴射機的引擎聲到催淚瓦斯爆炸的聲音模擬地維妙維肖。

總之，警察故事Ⅱ值得你投注時間在上頭，聲音及圖形品質比第一代好太多了，你被逼得不得不多看看螢幕上是否爲有用的證據，說實在的，這眞是個成功的立體冒險遊戲。











道聽途說集

從 Sierra 內部來的側面消息

道聽塗說裏面收集的是1989～1990 年間Sierra公司可能發生的事情……

先報告壞消息，在1989 年，國王密使系列應該不會推出第五代，警察故事Ⅱ也不會發售，幻想空間Ⅱ更不用說了。我們甚至不會從日本遊戲技藝公司（Game Arts of Japan，發行機動戰士的公司），取得熱門動作遊戲的代理權。羅貝塔．威廉（國王密使系列的設計者）正在達曼蒂休息一陣子，吉姆．華爾（警察故事系列的作者）仍在利頓警察過著輕鬆的朝十晚七的上班生活。

現在我們來報告好消息……

宇宙傳奇Ⅲ（Space Quest Ⅲ）預定於二月間出版，且 [illegible] 奇Ⅲ預定於1988年間發行，但爲了使用Sierra最新發展的SCI 語言，只好擱置整個計畫。

據史考特．摩非（宇宙傳奇系列的作者）表示"……[illegible] Supertramp [illegible] Bob Seibe[illegible] [illegible] 只要我們在圖形解析度加強，我們相信一定能夠勝過史蒂芬史畢柏。

讓我們一起來期待史考特．摩非及馬克．克洛伊怎麼將這個遊戲搞得有聲有色吧！

提起馬克．克洛伊，他最近私下對外宣稱他剛剛完成一部名叫 夜襲（Night Drop）的B級恐怖電影遊戲，[illegible] 這個計畫並沒有透露太多，只是透露"會比不速之客（Uninvited ）來得更恐怖"，1989 可能無法完成，但是1990 年1月初鐵定可以發售。

再往後來預測，我們即將可以看到Sierra 第一個像創世紀（Ultima ）系列那樣眞實的角色扮演遊戲，名稱暫定爲英雄傳（Hero's Quest ），這個遊戲請出了經典級角色扮演遊戲"地下城主（Dungeonmaster）"的設計者Lori Ann Col'e 撰寫的，內容爲揉合科幻情節的立體動畫冒險遊戲，馬克．克洛伊的弟弟傑夫正爲這個遊戲創造在IBM 上前所未有的圖形畫面，相信這個遊戲一定是轟動武林，驚動萬教！

我們再來看看紐約獵人者（Manhunter：New York），這個Sierra 上面相當恐怖的立體冒險遊戲也將從紐約搬到矽谷（Silcon Gulch ），作者同樣是上古藝術戰爭的Dave，Barry 以及Dee Murry三人，名稱暫定爲：舊金山獵人者（Munhunter：San Francisco），此遊戲預定在1989 年發售，設計者承諾加入比"紐約獵人者"加入更多的動作／冒險／恐怖的因素在裏面，他們還很抱歉地說：由於舊金山大橋是舊金山跟外界溝通的途徑，因此，外星人應該會將這座橋封閉起來，使得遊戲的氣氛更嚇人、更恐怖，請大家密切注意：紐約獵人者系列2—舊金山獵人者，預定於今年八月發行。

讓我們再來看看幻想空間系列作者歐．洛威最近在搞什麼，他最近嘔心瀝血地寫了一個"幻想空間人物大集錦"，這可能不是冒險遊戲，但鐵定仍是立體畫面，而且非常非常地"卡通動畫"！

退休警官吉姆．華爾脫下他的制服之後，着手獨立發行一個名爲"密碼"冰人（Operation Code Name：Ice Man）——一個充滿像*007* 裏面高科技武器以及[illegible]手法的偵探遊戲。這是吉姆第一個非自傳性的遊戲（吉[illegible] 大家可以在夏末或初秋期待到這個遊戲。

南方謀殺案（Murder On the Southern Quarter）是由羅貝塔．威廉及電視編劇傑克．奧士汀共同合[illegible] 的對白也帶點那個年代的口音。

Sierra 在本年度的其他計畫尙有：三個冒險遊戲，一個新的文書處理程式，一個"如何在工作中脫穎而出？"的自助系統。

"如何在工作中脫穎而出？"是Sierra市場經理約翰．威廉的新計畫，據約翰表示，自從他十八歲踏出學[illegible] Sierra [illegible] 的協助導引，我可能不會有今日的工作。約翰並指出他不會自己撰寫這一系列產品，因爲只有偉大的"自導者可以治導自己"，他請Jeese Ivanhoe來設計。

最後，1989年Sierra 的第一個產品應該是牌戲大觀（Hoyle's Book of Card），牌戲大觀是Warren Schwader花了超過四年的時間發展而成，若Apple 玩家可能還記得他的Threshold 及Sammy lightfoot 這二樣產品。

以上是有關於Sierra 公司今年的"謠言"，若有更新的消息，將在往後的雜誌上介紹。

（取材自Sierra 公司出版的內部刊物）

陳兆宏專欄

Delayer 程式原始碼　（列表一）

```
        Delayer by Mr. Chen
        Assemble with MASM -> LINK -> EXE2BIN for a .COM file.

        segment
        = 'DL'
        org 100h
        assume cs:codesg,ds:codesg
        jmp setup

        Int 8 entry

[illegible]
        label byte

        Setup Delayer

        push cs
        pop ds
        mov dx,offset msg
        mov ah,
        int 21h

      . Get int 8 vector

        mov ax,3508h
        int 21h

        Compare signature

        cmp es:here,sign
        jnz set_it
        mov dx,offset msg1
            ah,9
            21h

            delay value

            ax,word ptr es:d_val+1
            ax
[illegible]
        mov byte ptr intval+1,21h
        mov dx,offset msg2
        jmp short reset

        Installation

        mov old_ip,bx
        mov old_cs,es
        mov dx,offset entry
        mov ax,2508h
        int 21h
        push cs
        pop es
        mov dx,offset msg3
[illegible]
```

（陳文欽協助提供。）

嗨！很高興又再度跟大家見面，自從上期刊登怒、怒Ⅱ、綠扁帽、雙截龍的不死版之後，陸續接到許多玩家來信詢問PCTOOLS 的搜尋功能，用 Debug　程式常出問題，我希望各位同好在浸淫於遊戲之餘，能夠K一下PCTOOLS 使用手冊或是DOS使用手冊的Debug　功能解說，關於這方面的書，松崗、儒林均有出版。另外，陳兆宏專欄歡迎各路英雄好漢同來參與，只要你對發表程式，修改程式以及一些應用軟體獨具功力，歡迎投稿寄至高雄市郵政 ***28-34*** 號信箱　陳兆宏專欄收即可。

```
        Get delay value

[illegible]
        mov dx,offset msg4
        mov ah,9
        int 21h
        mov ah,4ch
        mov dx,offset endb
intval: int 27h

;       Messages
;
msg     db 'DELAYER ---- Designed by Mr. Chen',10,13,10,13
[illegible]
msg2    db 'Please input the new delay value (0-9): ',36
msg3    db 'Please input the delay value (0-9): ',36
msg4    db 'DELAYER is working now!',10,13,7,36
codesg  ends
end     begin
```

PART Ⅰ

各位擁有286或 386AT 的玩家是否會為一些動作遊戲的“超人”速度常望鍵盤（或搖桿）興嘆，恨自己的腦神經反應為何不是8MHZ　或16 MHZ　，甚至是27MHZ呢?!為了解救那些正蒙受電腦晶片推陳出新之害的動作遊戲玩家，我特地在專欄裏面發表這個名叫Delayer(延遲）的組合小程式，這裏我列出這個程式的原始碼，讀者可用MASM　編譯成OBJ檔，再用LINK　連結成 .EXE　檔，最後再用EXE2BIN 轉換成.C-OM 檔，不會這些過程的玩家請教鄰居的大哥哥、大姊姊們。

Delayer 程式主要的用途是減緩電腦整體的速度（包括磁碟機的讀取），只要你先執行這個程式，然後再執行其他的遊戲程式，就可以減緩遊戲速度。因此，喜歡快打旋風的AT 玩家有福了，趕快KEY-IN吧！

Delayer.com 程式已附於軟體世界發行的動作角色扮演遊戲"時空大盜"(產品編號117)磁片內。

如何使用Delayer 程式：

1.將有Delayer.COM 程式的磁片放入磁碟機，在該磁碟機的提示下（例如A＞）鍵入Delayer 。

2.接著螢幕上會問你延遲速度（0～9），請鍵入0～9的數字選擇延遲速度，0最快；9最慢。鍵入後電腦速度將會變慢。(列表二)

```
[illegible]
input the delay value (0-9):
DELAYER is working now!

A>
```

PART Ⅱ

1.“古巴反戰”無敵版

“古巴反戰”是Data East 繼“怒”、“怒Ⅱ”又一從大型電玩移植過來的動作遊戲，雖然射擊方式、風格與“怒”系列有點類似，但關數及變化性較“怒”系列有過之而無不及，是一個值得買的動作遊戲。爲了讓那些“先天”上手脚比較不靈活的玩家也能享受過關的快感，特將無敵版的修改方法公諸於世。修改方法如下：

❶載入PCTOOLS 工具程式，接著將古巴反戰的Program Disk 放入A磁碟機內；隨後找出“STARTUP.PRG ”檔名；選E鍵進入編輯功能。

❷按 F1 鍵切換顯示狀態，再按 F2 鍵鍵入欲編輯磁區號碼45，再按 F3 鍵即出現控制游標，以方向鍵移至2F（十六進位）這個位址，將“8B 87 5C 25 48 3B C6 7E 05”9個Bytes 改爲“B8 03 00 89 87 5C 25 90 90”，最後按F5 鍵將資料寫入即爲無敵版。（列表三）

2.“前進高棉”鍵盤控制修改

“前進高棉”原本是一個相當優秀的動作遊戲，只可惜鍵盤控制鍵操作不順，原本的控制鍵爲Z：左，X：右，.：向北或跳，/：向南或蹲，我想很少人會習慣這樣的控制鍵，因此，爲配合本期前進高棉攻略我特別爲大家介紹鍵盤控制修改爲方向鍵（數字鍵）的方法：

(1)載入PCTOOLS工具程式，接著將前進高棉的Disk 1 放入A磁碟機內。

(2)依你的顯示卡種類選擇欲修改的檔名，關於PCTOOLS 修改方法請參考“古巴反戰”修改法。修改值所在的磁區及位址請參考所附列表，

（列表四）Hercules單色卡選擇PH.EXE檔名修改。

（列表五）CGA 彩色繪圖卡選擇PC.EXE檔名修改

（列表六）EGA 增強型繪圖卡選擇PE.EXE檔名修改。

PART Ⅲ

常見的PC軟硬體問題原因與解決：

問：很多程式或GAME 可以在別的PC上執行，爲什麼在我的PC上卻不能執行（或執行一半就當機）

答：這問題涉及硬體設備或軟體上的缺失（也許是故意的）

硬體：

❶程式只能在何種CPU 下執行，例如Microsoft OS/2 就一定要在80286/386/……？以上的CPU 執行，因爲它完全發揮80286CPU 的所有功能，而許多功能是8086/8088/80186無法達成的。

❷BIOS：由於PC Compatible 琳琅滿目，BIOS種類很多，有IBM 原廠BIOS(附ROM BASIC)，AMI，PHOENIX，AWARD，ERSO 等，各位讀者可以利用PCTOOLS 的System Information 來檢查BIOS 的日期，最好是1984 年以後的XT BIOS 太舊的BIOS 可能無法配合新的DOS ，應用軟體及配合硬碟。例如舊型PC 的BIOS 在碟式倚天中文下不能執行零星一、二號，DOS3.00 以上亦不能順利執行，所以您的電腦若是那種1981年的PC 或1983年的PC XT老舊機種的話，本人建議您早點換一顆新的BIOS （最好

(列表三)

```
PC Tools R3.23                                          Vol Label=None
--------------------------------Sector Edit Service----------------------------------
Path=A:\
File=STARTUP.PRG      Relative sector being displayed is: 00045

Displacement ----------------- Hex codes-------------------     ASCII value
 0032(0020)   EC 33 F6 EB 26 8B 46 08 BA 3A 00 F7 E2 8B D8 8B    3  & F.":
 [illegible]
 0064(0040)   56 FF 76 08 0E E8 98 FF 8B E5 46 83 FE 03 7C D5    V v.        F   ;
 [illegible]
 0096(0060)   0F C4 5E 08 26 88 00 8B 56 10 8B 46 0E B9 04 00     -..&    V> F
 0112(0070)   9A B9 02 00 00 89 56 10 89 46 0E 46 3B 76 0C 7C           V> F F;v ;
 0128(0080)   DA 5D 5E CB 56 55 8B EC 83 EC 06 33 F6 C7 46 FC    +]. VU      3  F
 0144(0090)   01 00 89 76 FA EB 67 83 7E FC 00 74 30 8B 46 0E       v  g ~  t0 F
 0160(00A0)   0B 46 10 75 0B C6 46 FE 00 C7 46 FC 00 00 EB 1D    F>u   F    F
 0176(00B0)   8A 46 0E 80 E0 0F 88 46 FE 8B 56 10 8B 46 0E B9    F      F   V> F
 0192(00C0)   04 00 9A B9 02 00 00 89 56 10 89 46 0E C4 5E 08              V> F -..
 0208(00D0)   26 8A 00 02 46 FE 02 46 FA 88 46 FF 80 7E FF 09    &   F   F   F
 0224(00E0)   76 05 B8 01 00 EB 02 33 C0 89 46 FA 0B C0 74 04    v        3+ F
 0240(00F0)   80 6E FF 0A 8A 46 FF C4 5E 08 26 88 00 46 3B 76     n    F -..&   F;v
 0256(0100)   0C 7C 94 8B E5 5D 5E CB 56 57 55 8B EC 83 EC 08     ;    ]. VWU
 0272(0110)   33 F6 C7 46 FA 01 00 8B C6 89 46 F8 89 46 FC EB    3  F          F  F
```

03 00 89 87 5C 25 90 90 → B8

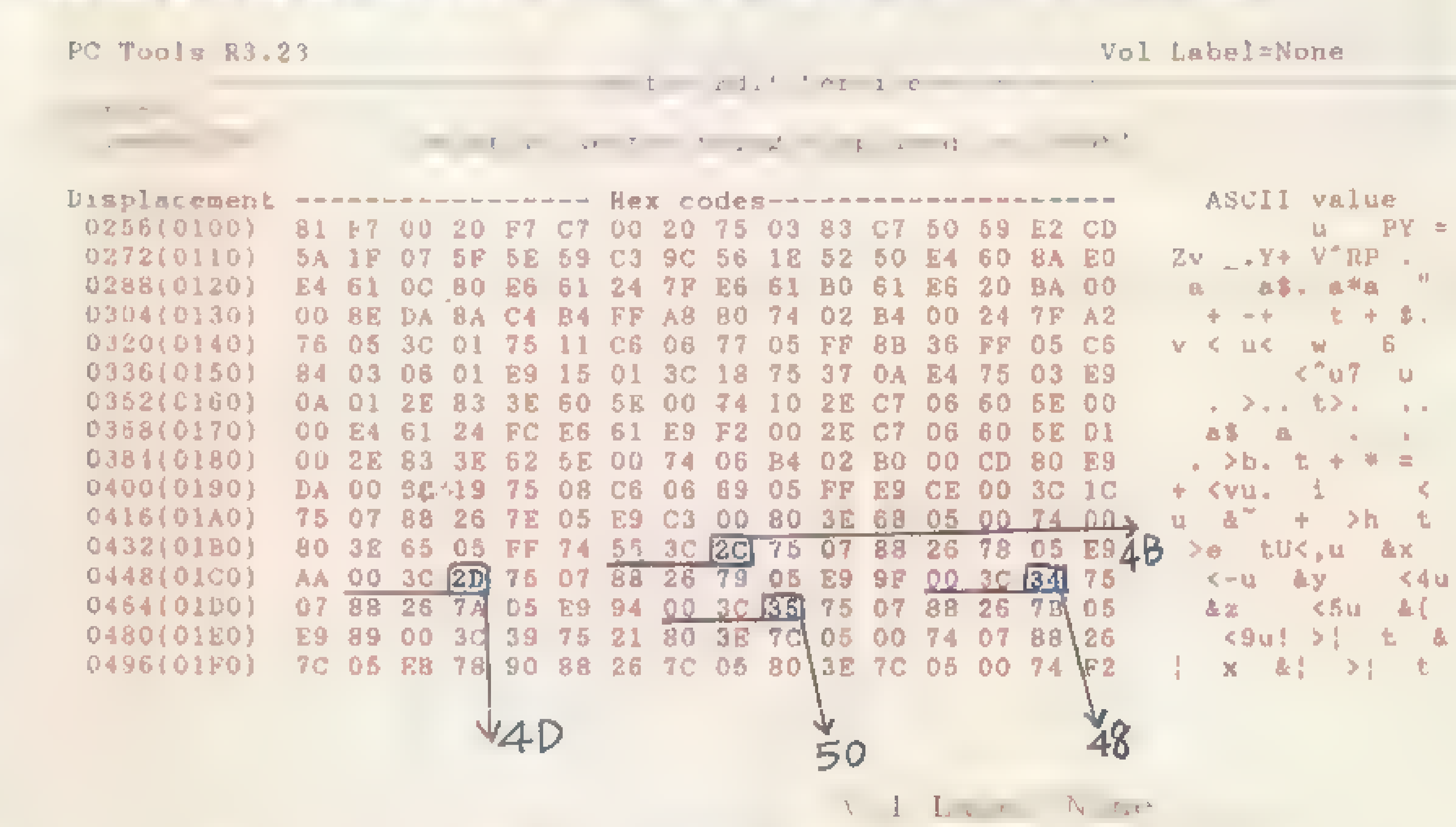
也支援1.2M，1.44 M磁碟機）

❸顯示介面卡：在EGA 才能執行的程式不可以在MGA 下執行，MGA 的軟體也不能在EGA 下執行。有些CGA 的GAME 會附贈一個能設定MGA 模擬CGA 的程式，要執行此類Game 時一定要先執行CGA 模擬程式，不然Game 程式會以爲您的PC 沒有任何圖形而不能執行。

❹磁碟機：PC／AT的新型1.2M高容量磁碟機轉速每分鐘 360 ± 2.5圈，使用磁片爲 9 6TPI（Track Per Inch）高密度的鎳化鈷磁片，不像PC／XT的360K磁碟機，每分鐘300±2.5圈使用48TPI的氧化鐵磁片。所以在1.2M磁碟機Format過的360K磁片因爲轉速的關係，不見得這片360K磁片可以被其他PC／XT 360K磁碟機讀出（例如被TEAC 1.2M磁碟機Format過的360K磁片可被TEAC 360K 磁碟機讀出，卻不一定被NEC 360K 磁碟機讀出），有些有保護的GAME磁片在300rpm的360K磁碟機可以通過檢查，在360rpm 的1.2M磁碟機卻無法通過檢查；這也是許多GAME 只能在XT 上執行而不能在AT 下執行的原因），各位讀者可以將您的AT 調慢速度再試看看。

以上數項原因只是較常見的原因，或許各位讀者另有高見，歡迎來信不吝指教。

（列表四）HERCULES單色卡使用PH.EXE檔名修改



```
PC Tools R3.23                                                  Vol Label=None
[illegible]

Displacement ----------------- Hex codes-------------------      ASCII value
 0256(0100)   81 F7 00 20 F7 C7 00 20 75 03 83 C7 50 59 E2 CD         u    PY =
 0272(0110)   5A 1F 07 5F 5E 59 C3 9C 56 1E 52 50 E4 60 8A E0     Zv _.Y+ V^RP .
 0288(0120)   E4 61 0C 80 E6 61 24 7F E6 61 B0 61 E6 20 BA 00      a   a$. a*a  "
 0304(0130)   00 8E DA 8A C4 B4 FF A8 80 74 02 B4 00 24 7F A2       + -+   t + $.
 0320(0140)   76 05 3C 01 75 11 C6 06 77 05 FF 8B 36 FF 05 C6     v < u<  w   6
 0336(0150)   84 03 06 01 E9 15 01 3C 18 75 37 0A E4 75 03 E9            <^u7  u
 0352(0160)   0A 01 2E 83 3E 60 5E 00 74 10 2E C7 06 60 5E 00       . >.. t>.  ..
 0368(0170)   00 E4 61 24 FC E6 61 E9 F2 00 2E C7 06 60 5E D1       a$  a    .  .
 0384(0180)   00 2E 83 3E 62 5E 00 74 06 B4 02 B0 00 CD 80 E9      . >b. t + * =
 0400(0190)   DA 00 3C 19 75 08 C6 06 69 05 FF E9 CE 00 3C 1C     + <vu.  i     <
 0416(01A0)   75 07 88 26 7E 05 E9 C3 00 80 3E 68 05 00 74 00     u  &~  +  >h  t
 0432(01B0)   80 3E 65 05 FF 74 55 3C 2C 75 07 88 26 78 05 E9      >e  tU<,u  &x
 0448(01C0)   AA 00 3C 2D 75 07 88 26 79 05 E9 9F 00 3C 34 75      <-u  &y    <4u
 0464(01D0)   07 88 26 7A 05 E9 94 00 3C 35 75 07 88 26 7B 05      &z    <5u  &{
 0480(01E0)   E9 89 00 3C 39 75 21 80 3E 7C 05 00 74 07 88 26       <9u! >|  t  &
 0496(01F0)   7C 05 EB 78 90 88 26 7C 05 80 3E 7C 05 00 74 F2     |  x  &|  >|  t
```

2C→4B　2D→4D　35→50　34→48

（列表五）PC.EXE檔名修改　CGA彩色繪圖卡選擇

```
PC Tools R3.23                                                  Vol Label=None
--------------------------------Sector Edit Service-------------------------------
Path=A:\
File=PC.EXE            Relative sector being displayed is: 00079

Displacement ----------------- Hex codes-------------------      ASCII value
 0256(0100)   3C 01 75 11 C6 06 77 05 FF 8B 36 FF 05 C6 84 03    < u<  w   6
 0272(0110)   06 01 E9 15 01 3C 18 75 37 0A E4 75 03 E9 0A 01         <^u7  u
 0288(0120)   2E 83 3E 9A 57 00 74 10 2E C7 06 9A 57 00 00 E4    . > W t>.   W
 0304(0130)   61 24 FC E6 61 E9 F2 00 2E C7 06 9A 57 01 0C 2E    a$  a   .   W  .
 0320(0140)   83 3E 9C 57 00 74 06 B4 02 B0 00 CD 80 E9 DA 00     > W t + * =  +
 0336(0150)   3C 19 75 08 C6 06 69 05 FF E9 CE 00 3C 1C 75 07    <vu.  i    < u
 0352(0160)   [illegible]
 0368(0170)   [illegible] 2C [illegible]
 0384(0180)   3C 2D 75 07 88 26 79 05 E9 9F 00 3C 34 75 07 88    <-u  &y    <4u
 0400(0190)   26 7A 05 E9 94 00 3C 35 75 07 88 26 7B 05 E9 89    &z    <5u  &{
 0416(01A0)   [illegible]
 0432(01B0)   EB 78 90 88 26 7C 05 80 3E 7C 05 00 74 F2 C6 06     x  &|  >|  t  .
 0448(01C0)   7F 05 FF EB 65 90 90 EB 61 90 3C 39 75 07 88 26    .  e   a <9u  &
 0464(01D0)   7D 05 [illegible]                                  }  V <yu  &y  K
 0480(01E0)   3C 7A 75 07 88 26 78 05 EB 40 90 3C 7C 75 07 88    <zu  &x  @ <|u
 0496(01F0)   26 7A 05 EB 35 90 3C 7B 75 07 88 26 7B 05 EB 2A    &z  5 <{u  &{  *
```

→4B　→4D　→50　→48

（列表六）選擇PE.EXE檔名修改　EGA增強型繪圖卡

```
PC Tools R3.23                                                  Vol Label=None
--------------------------------Sector Edit Service-------------------------------
Path=A:\
File=PE.EXE            Relative sector being displayed is: 00080

Displacement ----------------- Hex codes-------------------      ASCII value
 0240(00F0)   FF 74 55 3C 2C 75 07 88 26 B0 05 E9 AA       2D     tU<,u  &*     <-
 0256(0100)   [illegible] 00 3C 34 75 07 88 26 B2                 &*    <4u  &*
 0272(0110)   05 E9 94 00 3C 35 75 07 88 26 B3 05 E9 89 00 3C        <5u  &|    <
 0288(0120)   39 75 21 80 3E B4 05 00 74 07 88 26 B4 05 EB 78    9u! >+  t  &+  x
 0304(0130)   90 88 26 B4 05 80 3E B4 05 00 74 F2 C6 06 B7 05      &+  >+  t
 0320(0140)   FF EB 65 90 90 EB 61 90 3C 39 75 07 88 26 B5 05      e   a <9u  &
 0336(0150)   [illegible]
 0352(0160)   [illegible] 75 07 88 26 [illegible]
 0368(0170)   05 EB 35 90 3C 7B 75 07 88 26 B3 05 EB 2A 90 3C     5 <{u  &|  * <
 0384(0180)   77 75 21 80 3E B4 05 00 74 07 88 26 B4 05 EB 18    wu! >+  t  &+  ^
 0400(0190)   90 88 26 B4 05 80 3E B4 05 00 74 F2 C6 06 B7 05      &+   +  t
 0416(01A0)   FF EB 05 90 90 EB 01 90 58 5A 1F 5E 9D CF EB 08           XZ\.   .
 0432(01B0)   00 00 00 00 00 00 00 00 B4 35 B0 09 CD 21 2E 89           +5*   '.
 0448(01C0)   1E 00 48 2E 8C 06 02 48 8C C8 8E D8 BA A3 46 B4     `H.   F =  " F+
 0464(01D0)   25 B0 09 CD 21 B4 35 B0 08 CD 21 2E 89 1E 04 48    %+   '+F*.-'.  ` H
 0480(01E0)   2E 8C 06 06 48 8C C8 8E D8 BA C7 49 B4 25 B0 08     .   d -   "  '+%*.
```

4B　4D　48　50

光芒之池徹底解剖——城內篇

Dr.Turtle/郭宗勳

光芒之池戰略篇

創造人物

在光芒之池中，不同種類、職業、性別……可以造成不同的人物。以任何一種組合，你都可以玩光芒之池，消滅邪惡的Boss — 泰蘭特拉克斯Tyranthraxus 。但是有一些組合可以使你更快，更輕易的完成光芒之池。

Human 人類在單一職業中有出類拔萃的表現，而且升級是沒有上限的。Non-human 非人類可以有兩、三種不同的職業，但是升級較慢。通常都比單一職業的人物少1至2級。除了職業是賊外，非人類的角色等級上都有上限，所以選擇非人類當三種職業的角色，選擇人類當單一角色是很理想的

選擇人類當戰士 fighter 是最佳的選擇，因爲有最高的力量值及加強值。非人類的戰士可混合其他職業如：戰士／賊 fighter／thief ，戰士／魔法師 fighter／magic user，戰士／牧師 fighter ／ cleric或是戰士／魔法師／牧師 fighter ／ magic user ／ cleric 。

選擇人類當牧師加上戰士的效果也不錯，但是就沒有力量的加強值，也無法使用最好的武器，在其他方面如生命點數，傷害係數等都無法像純粹是戰士那麼強悍。

牧師的敏捷度僅次於賊，而且有最多的法術次數。牧師的一些法術非常好用如：cure light wound治療輕傷術，hold person 縛人術 prayer 祈禱術。只有人類human 及半精靈half - elves 可擁有牧師的加強值。人類的牧師可昇至第六級。第六級的牧師力量強大，對於那些不死怪物Undead ，不只是 turn 轉變敵人而已，而是 destroy 消滅，不死怪物包括skeleton骷髏及 zombie 僵屍。半精靈牧師只能到第五級，所以可以混合其他職業，如cleric ／magic user， fighter ／ cleric ／magic user。

magic user 魔法師可提高隊伍的攻擊力。大部分都是攻擊性法術，如：charm person 懷柔術，magic missile 魔法飛彈，sleep 催眠術，stinking cloud 臭雲術，lighting bolt閃電術（註：該[illegible]撞到牆壁可反彈，適合對付一整排怪物及單一強大怪物，如Troll之類的），Fireball火球術（註：該法術[illegible]手榴彈一般，法力愈強，範圍愈大）等。但是魔法師是脆弱的，一般而言，HP 生命點數都不高，護甲[illegible]的限制，但是旅途中可找到適合魔法師穿著的護[illegible]筆者隊伍中的魔法師就是穿著一件魔法斗蓬 cloak，AC 值－3 。

精靈elves 及半精靈half elves 都是法師的最佳人選，在光芒之池中都可達到第六級，也可混合其他職業，如牧師／魔法師 cleric ／magic user [illegible]戰士／牧師／魔法師 fighter ／ cleric ／ magic user 。

賊Thief 是最靈活的職業。有特殊開鎖能力，[illegible]及解除陷阱，爬牆，爬樓梯等。不幸的是賊和法師一[illegible]弱，低的生命點數HP 及只能穿皮製的護甲。但是[illegible]是沒有上限的。非人類可以選擇混合戰士的職業，如矮人Dwarf 及半精靈 half － elf 可以成爲最佳的戰士／賊 fighter ／ thieves ，因爲他們有較高的力量[illegible]較高的戰士等級上限。

注意：選擇女性來當戰士fighter 或是[illegible]hter 的混合職業是非常不智的，因爲女性[illegible]較低。

雖然選擇人物的屬性值只能有兩次讓電腦重新[illegible]定的機會，但是爲了以後遊戲進度，請儘[illegible]屬性高一點的角色，當然選擇完畢後在升級之[illegible]Modify的功能增加各屬性值及其加強值。

其實筆者並不建議你隊員的屬性點數[illegible]於電腦而言，屬性高的隊伍是被認爲等級[illegible]派出來的怪物也就相對的強悍，所以適可[illegible]太離譜，而且電腦也會根據你隊伍人數的多寡決定敵人[illegible]。

一個標準的隊伍至少要有四名戰鬥力不錯的隊員，[illegible]少兩個可用牧師法術，兩個可用魔法師法術，兩個可使弓箭，至少一個有賊的職業。看來好像超過六名隊員了。[illegible]別忘了，有些隊員可以有三種職業，如何安排你[illegible]業，種族是很多RPG 一開始很重要的因素，不可不[illegible]

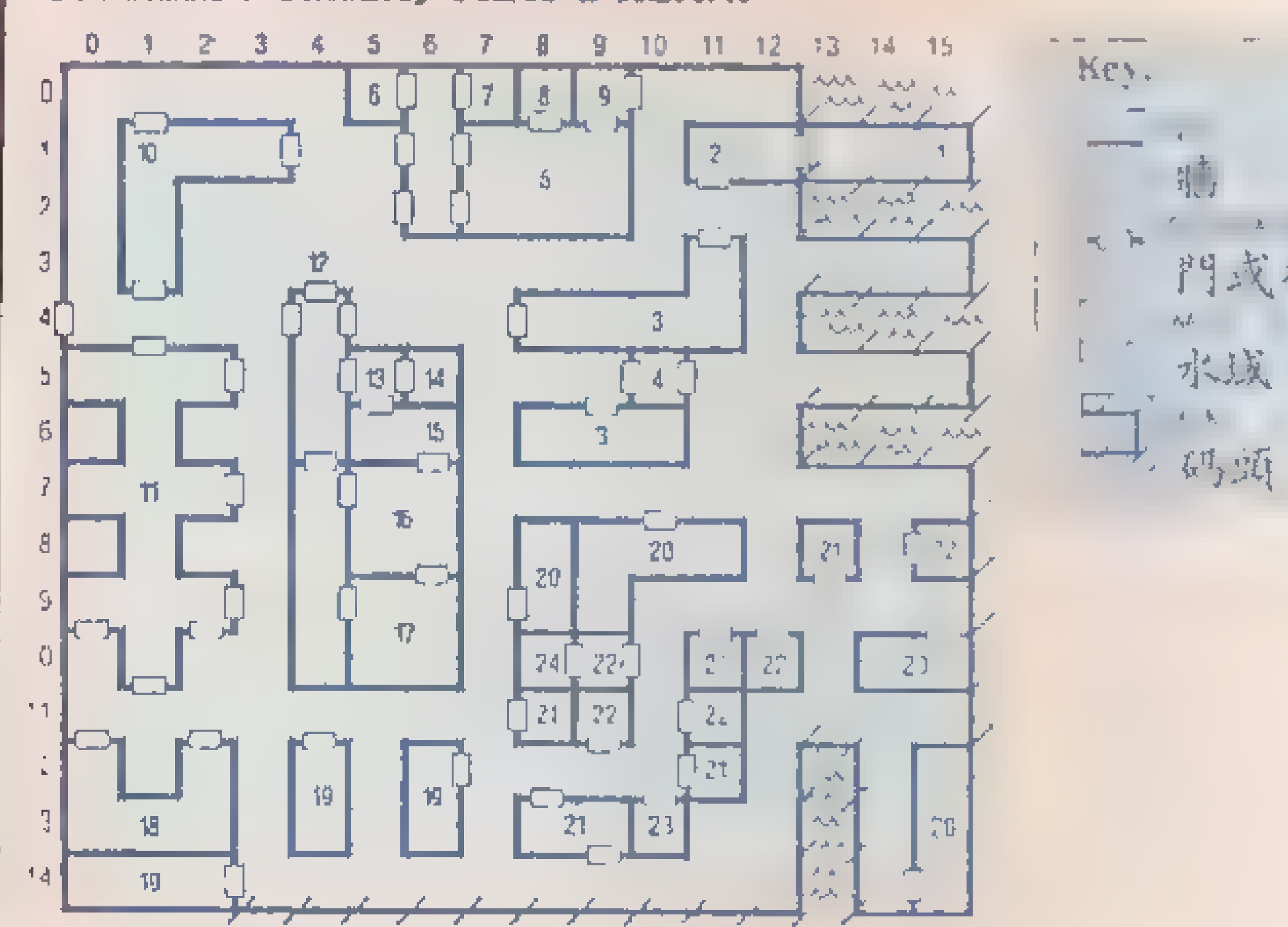
新菲蘭城

新菲蘭（New Phlan）是在怪物控制下的舊菲蘭（old Phlan）中唯一適合人居住的地區。位於舊菲蘭的東南方，怪物控制了其他城市和區域，而神秘的Boss-Tyranthraxus 控制其中大部分的怪物。“光芒之池”的任務就是斬妖除魔，解救被怪物控制的城市，找到光芒之池的所在—除掉邪惡的Tyranthraxus ！

關於city council 市議會：

在光芒之池中city council 市議會是整個遊戲的重心，它會派給你大部分的任務，而在你進入市議會前，外面的牆壁上有張貼許多公告（Proclamation ），大意是市議會的懸賞。當你進入市議會拜訪了書記官clerk，她會審視你的任務，給予你獎賞及派給你新的任務，隨著遊戲的進行，有時候是初級市議員會召見你，進而高級市議員，當然任務也就愈來愈艱辛。記得完成任務後，必須回來報到領賞，包括錢財、武器、經驗點數及一些訊息。當然，你也可以自行探險，找一些怪物比劃比劃，以增加經驗點數，經驗點數是升級的要素。

CIVILIZED AREA, NEW PHLAN:



關於guard 衛兵：

新菲蘭城的衛兵效率很高，只要你試著在街上休息Rest ，或是在入夜後進入市議會，商店，衛兵馬上會趕到，警告你離去，如果你和衛兵打起來了，就無法在商店裏買物品，或在神殿中被醫療，直到你完成一個任務。

1.船：此處有船可到索卡爾Sokal 城堡，當索卡爾城堡收復後，你就可以從此處前往東方或西方的野外，進而到其他城市。

2.旅客碼頭：在這裡告訴船伕你的目的地及付船費。

3.提爾的Tyr 神殿：在這裏可醫療你失去的生命點數及疾病。

4.大祭司巴西歐Braccio 的辦公室：你可會見大主教Braccio ，他是Tyr神殿的領導人。

5.決鬥場及傭兵廳：每個隊員皆可在此因決鬥勝利而得到經驗點數、決鬥的對手所用的武器及生命點數都與你相同，勝率50% 。隊伍也可在此雇用NPC （None — Playing Character ）加入隊伍，每位NPC 的強弱均不同，Hero 是個很不錯的NPC 但是必須注意的是：NPC 在打勝怪物之後會先分財寶甚至物品，而且隊伍若處於下風，NPC 也可能看苗頭不對先溜。

6.牧師訓練所：有牧師身分的人在此接受訓練昇級。

7.法師訓練所：有法師身分的人在此接受訓練昇級。

8.戰士訓練所：有戰士身分的人可以在此接受訓練昇級。

9.賊訓練所：有賊身分的人可以在此接受訓練昇級。

10.薩的Sune 神殿：可醫療你失去的生命點數及疾病。

11.市公園：沒有什麼特別。

12.市議會大廳入口：通常公告字號Proclamation 都貼在廳外牆壁上。

13.市議會書記官：書記官是任務的宣告者，是經過市議會所認可的，並付報酬給完成任務的人。

14.初級市議會辦公室。

15.高級市議會辦公室。

16.市議長辦公室。

17.市議會議事廳。

18.坦帕斯的Tempus 神殿：可醫療你失去的生命點數及疾病

19.旅館：隊伍可以在此處休息以恢復生命點數而不受打擾，並可在此記憶法術。

20.酒店：你可以在酒店中參與賭博，或加入打鬥以增加經驗點數，並打聽一些重要的訊息。

21.武器及護甲店：在此可以買到武器和護甲，所有店的價格均相同，也收購你不需要的武器及護甲，但只以一半價錢買回。

22.一般物品店：這些店販賣鏡子、酒瓶、聖符、聖水瓶。其中坦帕斯的Tempus 的木聖符是值得買的，因為坦帕斯的Tempus 是守法的好神（Lawful good god），他的聖符可以抵擋吸血鬼Vam Pires。

23.銀器店：這些店販賣銀製武器、護甲、球寶和上好的弓

24.珠寶店：販賣昂貴的珠寶，便於攜帶。值格在 75-50000 黃金幣之間。



菲蘭城市議會書記官

貧民區

消滅在貧民區（Slums）遊蕩的怪物，並根除怪物巢穴。這是一個尋找和消滅的任務。

你必須打敗約15群隨機出現的怪物，及固定點的怪物，才算清除該區域，然後回到市議會接受獎賞及下一個任務。

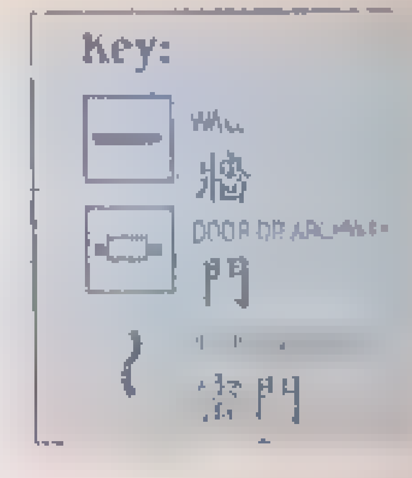
1.一些Orc在此爭論一張文件。
2.Goblin頭目和它的嘍囉，施展偵測術（detect magic）可發現財寶。
3.一個名叫ohlo的法師會要求你幫他拿回一瓶藥，如你完成他給你的任務，他會回報你一件魔法物品，如你攻擊他，他的怪物軍隊會保護他。
4.搜尋此地你將找到寶藏。
5.會遇到一群kobold，殺死它們後可得到一件魔法護腕帶magic bracers 穿上它並不會使你動作變慢。
6.穿過密門可得到寶藏。
7.打敗此地的Hobgoblins，搜尋該區可得寶藏。
8.吉普賽人：她會看出你的未來，如果你攻擊她你將激怒貧民區Slums 隨機出現的怪物使得你的戰鬥更爲艱苦。
9.遇到orcs：施展detect magic 偵測術可分辨寶藏及垃圾。
10.怪物衛兵。
11.怪物頭目。
12.Goblin衛兵：這是一場很“硬”的戰鬥，試著施展催眠術Sleep Spell 於Goblin頭目上以降低射手的攻擊力。
13.打敗goblin 搜尋房間，可得到goblin 掠奪來的寶藏。
14.進入該區域後按“A”鍵無法顯現區域地圖，最好是在外面就“處理”完15群隨機出現的怪物，否則該區域的怪物是不好對付的。
15.歐羅Ohlo 的藥水瓶：如果你告訴他Ohlo 的…就會給你藥水瓶。
16.Trolls 巨人和Ogres 食人妖：這是非常非常“硬”的一場戰鬥，如果你的隊伍能打勝的話，那其餘…你便能對付得了。

你可回去傭兵廳雇用一個Hero 他是一個很強的NPC，將他使用的武器改爲弓箭以便應付這場戰鬥，Trolls 和Ogres 都是“兩格”的怪物，戰鬥場…個狹小的空間，如此便限制了Trolls和Ogres 的活動性。因爲兩個Ogre 是在第一排，四個Troll…、三排，而Troll比Ogre 要危險得多，所以在…Troll 之前先不要殺死Ogre（因爲戰鬥場內…Ogre 不死，Troll就無法上前來）所以你第一排的兩個人要有較強的AC 和HP 來抵擋Ogre，然後其他人用遠距離武器（弓箭）與法術來打Troll，一旦Troll死了趕快消滅Ogre，否則不久Troll 又會復活，但是如果你的隊員站上Troll 死時的位置則Troll 就無法再生。

休息處：你可以在清除一個房間內的怪物後，在裏面休息。當你清理完Slum 以後，你就可以安全的隨處休息。

SLUMS:





荊棘島的索卡爾城

荊棘島Thorn Island 的索卡爾Sokal 城堡控制著進出菲蘭城的海路，這座城不屬於神秘的“Boss”泰蘭特拉克斯Tyranthraxus，也不是菲蘭城的勢力範圍，據說整座城充滿著孤魂野鬼，他們在附近的海域作怪，嚴重破壞菲蘭城的海運貿易，因此對於菲蘭城而言，掃蕩索卡爾城堡是勢在必行，而“Boss”也派了一些怪物到城堡裏來了……

1.一具死去的侏儒屍體：搜索死屍可以發現卷軸，卷軸上寫著三個字，經解碼得知：
LUX，SHESTNI SAMOSUD
2.孤魂野鬼區：城堡裏面有一小群的骷髏和…在你還沒有見到費瑞．馬提茲Ferran Martinez前，你如果不想和他們打，可以選擇談判Parlay…後說SHESTNI，他們便會放過你…瑞．馬提茲，你便要說SAMOSUD…擇戰鬥，那就必須連續打敗四群骷髏和…骷髏和僵屍便清理殆盡，但是如果你此時離開索卡爾城堡又再回到此地，則骷髏和僵屍又重新…
3.蠍子：高而大的毒蠍。最好在戰鬥前先叫牧師施展…Slow Poison Spell，以防你的隊友被咬中毒…。



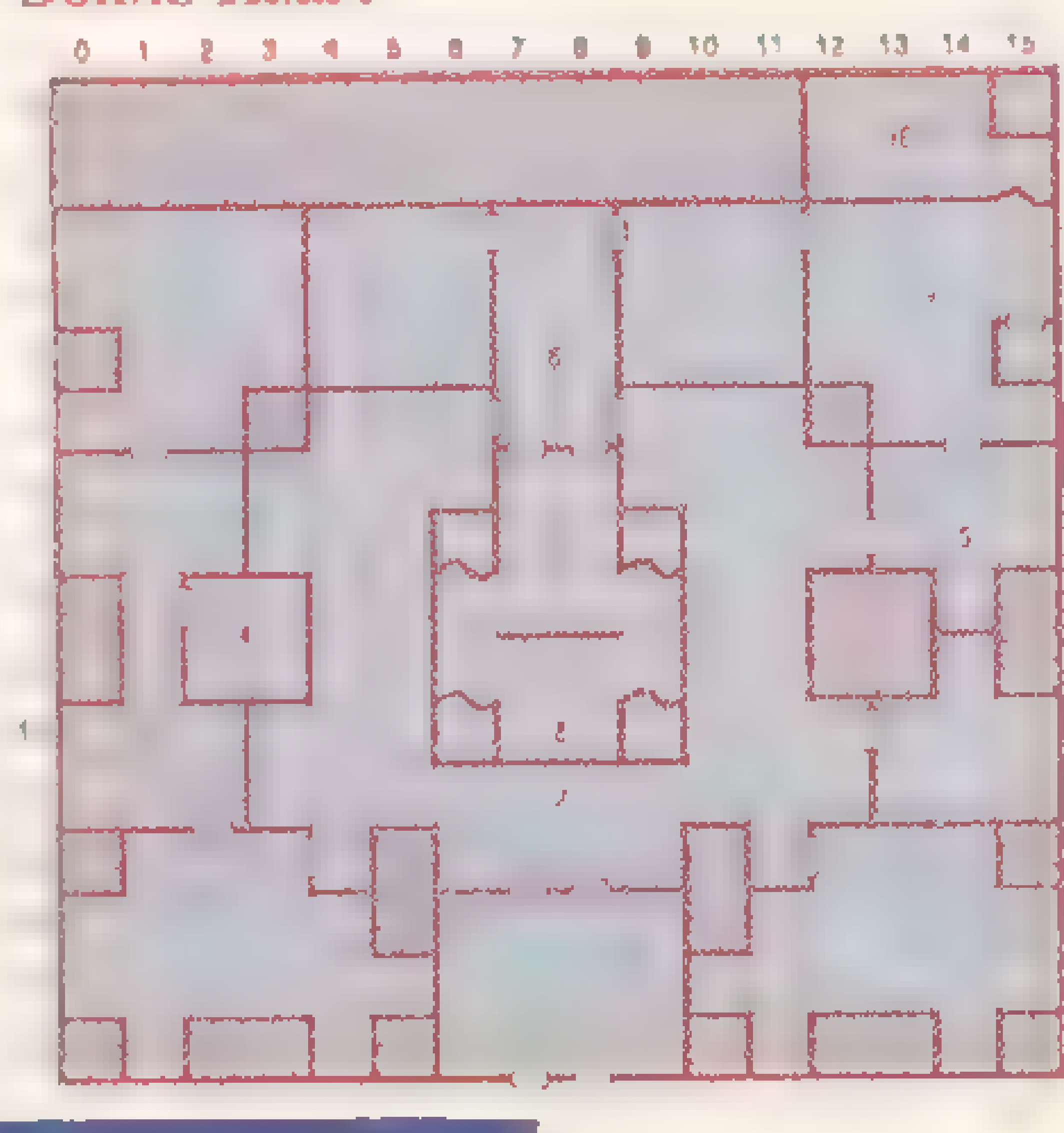
光芒之池徹底解剖—

4. 到處長滿了苔蘚地衣類的東西。
5. 毒蛙：打敗毒蛙後，搜尋房間可找到寶藏。
6. Hobgoblin 和Orc的攻擊：一進到此地，“Boss”派來的Hobgoblin 及 Orc馬上就發現你，這是“Boss”派來的大群人馬，有許多弓箭手，但只能射四個回合？要打贏他們最好是從南邊的門進入，利用安全的側翼建立短而直的防禦線，以避免遭受無謂的攻擊，在進入此地之前，先恢復所有隊友的生命點數HP 及記住所有可以用的法術。一開始先施展催眠術Sleep Spell 及縛人術Hold person spell 來對付敵方的射手和最前排的敵人，注意：不要把催眠術和縛人術用到你自己的隊員上。最前排的敵人被催眠或被定住，可以防止後面的敵人上前來。最好是去傭兵廳雇用Hero 來幫助你。（註：Hero 是傭兵中最強的）。
7. 遊魂：哭號的鬼魂在此，如果選擇談話Parlay，然後說LUX ，他們就會停止哭號並告訴你秘藏的寶藏。
8. 費提．馬提茲：當你接近祭壇時，鬼魂模樣的費瑞．馬提茲就會出現，他是所有鬼魂的領導者，在戰鬥中他每打中你一次就會吸取 2 級的經驗，非常利害，你可選擇談判Parlay，說LUX ，並誠實的回答他所問有關菲蘭城的問題，他會告訴你在軍械庫後面有個密門，後面藏有寶藏，然後他就消失了。
9. 軍械庫：東北角的密門後藏有寶藏。
10. 寶藏室：該室西北角落，可以找到費瑞．馬提茲提到的魔法物品。

休息處及結語：打敗四群骷髏和殭屍後，你就可以安心地休息了。

當費瑞．馬提茲消失後，你也就掃除菲蘭城通航的煩惱，此後你就可以從菲蘭城的碼頭直接前往東西方的野外區，或是到北方的海灣，而任務也更加艱鉅了。

SOKAL KEEP:

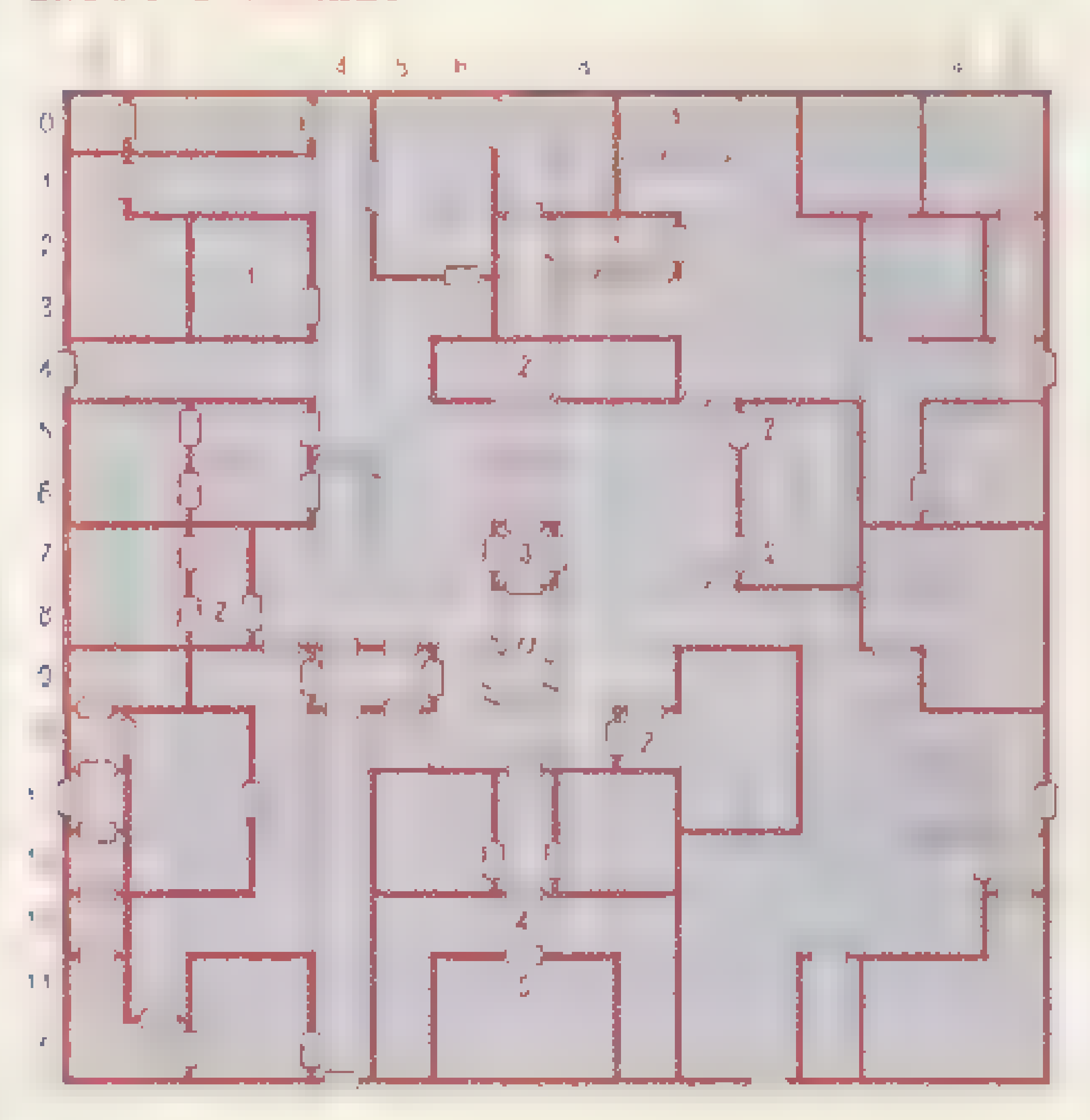


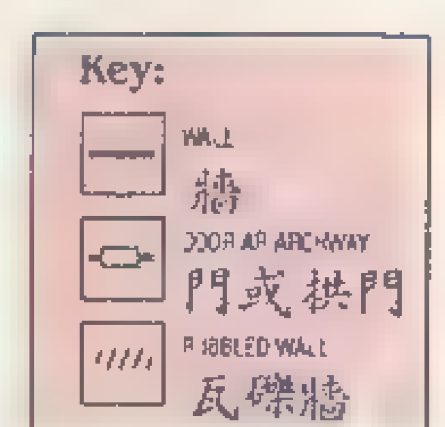


不能通過的區域

古托井及其地下墓穴

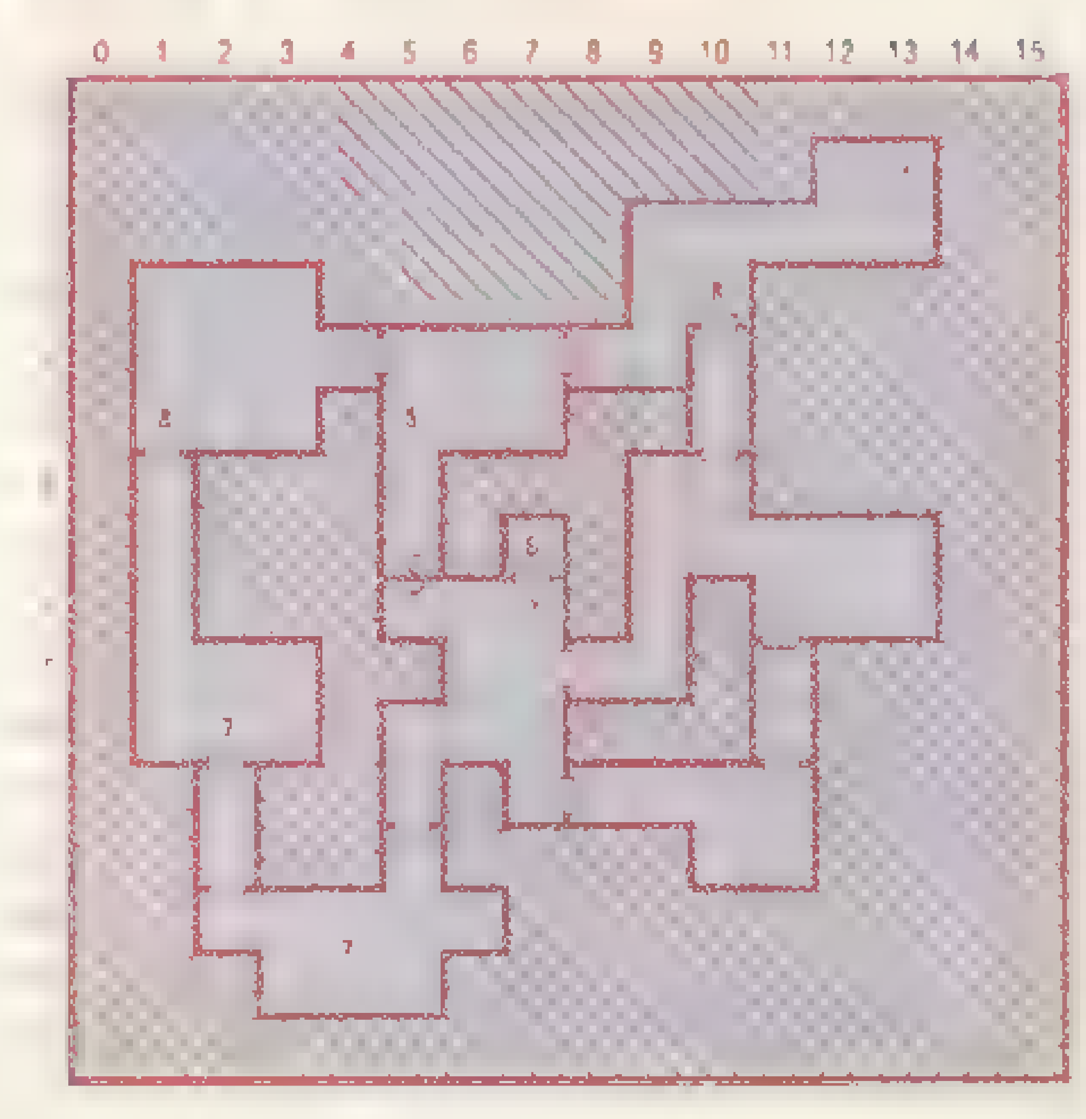
KUTO'S WELL:







KUTO'S WELL CATACOMBS:





不能通過的區域

Kuto 井及其地下墓穴：

挪里斯Norris The Gray 是一個聲名狼藉的土匪，他與他的土匪群正侵襲著古托井附近的區域。這口井是該區清水的唯一來源，所以靠近井的地方是中立區，很多怪物來此飲水，只要不搜尋挪里斯藏身之處或試著進入井內，挪里斯通常不會主動找麻煩。市議會並沒有特別的報酬來對付挪里斯，但是如果隊伍能清除該區域的怪物，將

會得到寶，也可取得挪里斯的寶藏。

1. 在建築物內，遇到生病閉為的kobold。
2. 挪里斯kobold衛兵在此守衛著古托井，如果你在這附近搜尋，衛兵將會攻擊你。
3. 古托井，如果你在牆邊或試著進入井中，kobold衛兵及其後援部隊將會攻擊你。進入井中後，爬下樓梯就可探尋地下墓穴。
4. 一個包括蜥蜴人和大蜥蜴的巡邏部隊，守衛著門後的醜巫婆。
5. 一個站在厚地毯的醜巫婆。搜索毯下的寶藏。
6. 古托的井底。一個半開的門引導進入地下墓穴。
7. kobold射手在此伏擊隊伍。
8. 挪里斯和他的土匪群在這些地點之一等待隊員的來臨。挪里斯和土匪群非常熟悉地下墓穴，所以隊員在任一地點出現，就會立刻遭受攻擊。
9. 搜尋此地可發現挪里斯的掠奪品。

休息處：直到挪里斯被打敗，你才可以在地下墓穴或井中休息。

Mantor 圖書館

Mantor的圖書館是月之海Moonsea 區域中最大的知識中心之一。自從非蘭滅亡之後，大部分的怪物都不知如何處理Mator 的圖書館。Boss 卻知道其重要性。他用魔法封住了圖書館，直到他可以派遣專家去掠奪圖書館的秘密。

市議會知道這些書冊寫著非蘭的歷史，是賴以生存的關鍵，所以定下優渥的報酬給恢復這些書冊的人。你的任務就是帶回重要的書冊，及有關Boss 的線索。

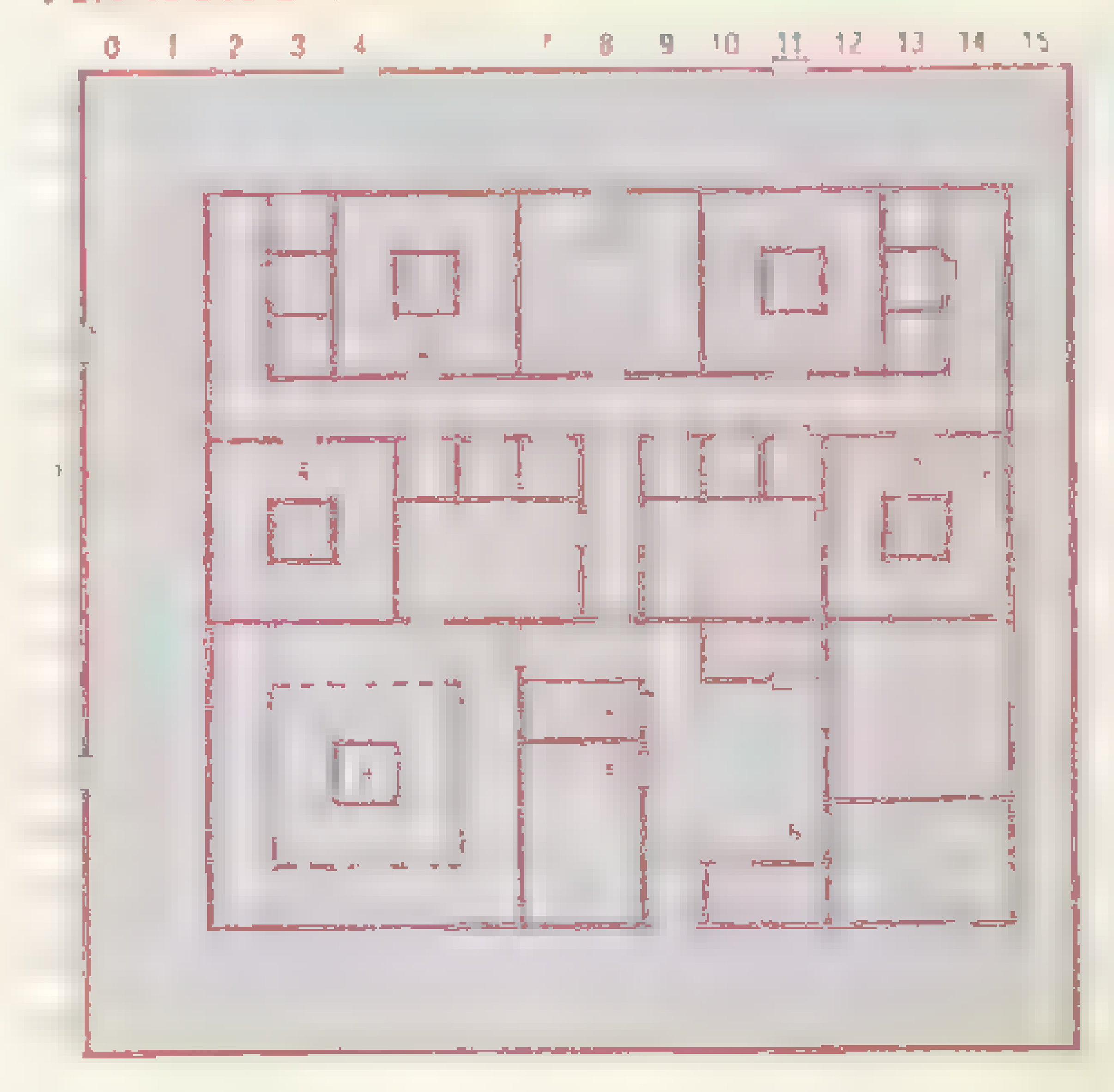
1. 歷史類圖書室：徹底搜索找到下列書籍，Lex Geographical，History of the North，和Grand Historian's Records of the Arts of War 。
2. 辭學圖書室：一隻像龍又像蛇的蜥蜴Basilisk住在，最好在牠施展石化術Stone 之前，殺死牠。
3. 哲學圖書室：尋找兩部書：Fyerdeth's Discurses on power 和Urgund's Descriptions of Darkness。發現Journal Entry 19 。
4. 數學類圖書室：無任何特殊書籍。
5. 儲藏室：一群Kobold，選擇Parlay，他們會給你一張地圖，以感謝你不殺之恩，地圖是Journal Entry 10 。
6. 遇到一個瘋子(Madman)，他的病是無藥可救的，讓他加入隊伍，但是回到菲蘭城後，他會胡亂攻擊別人，引來衛兵。造成你的困擾。
7. 主書記室：你會找到一本Manual手册，價值非凡。
8. 圖書館員室：找到三瓶Potion 藥水。
9. 公園：本來是一個公園，現在荒蕪了，池塘顯然變了沼澤，注意綠色黏士，有傷害性。
10. 有一個幽靈會攻擊你。
11. 線索報導21
12. 線索報導8。
13. 線索報導37。
14. 線索報導7。
15. 寶藏。

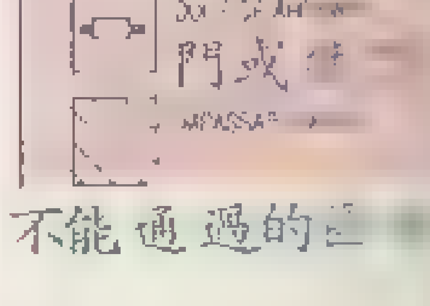
休息處：除了公園外，任何地方皆可休息。

注意：使你的隊伍都是在搜尋模式下Search 。必須耐心的重覆搜尋圖書室，才有可能找到重要的書籍。




MANTOR'S LIBRARY



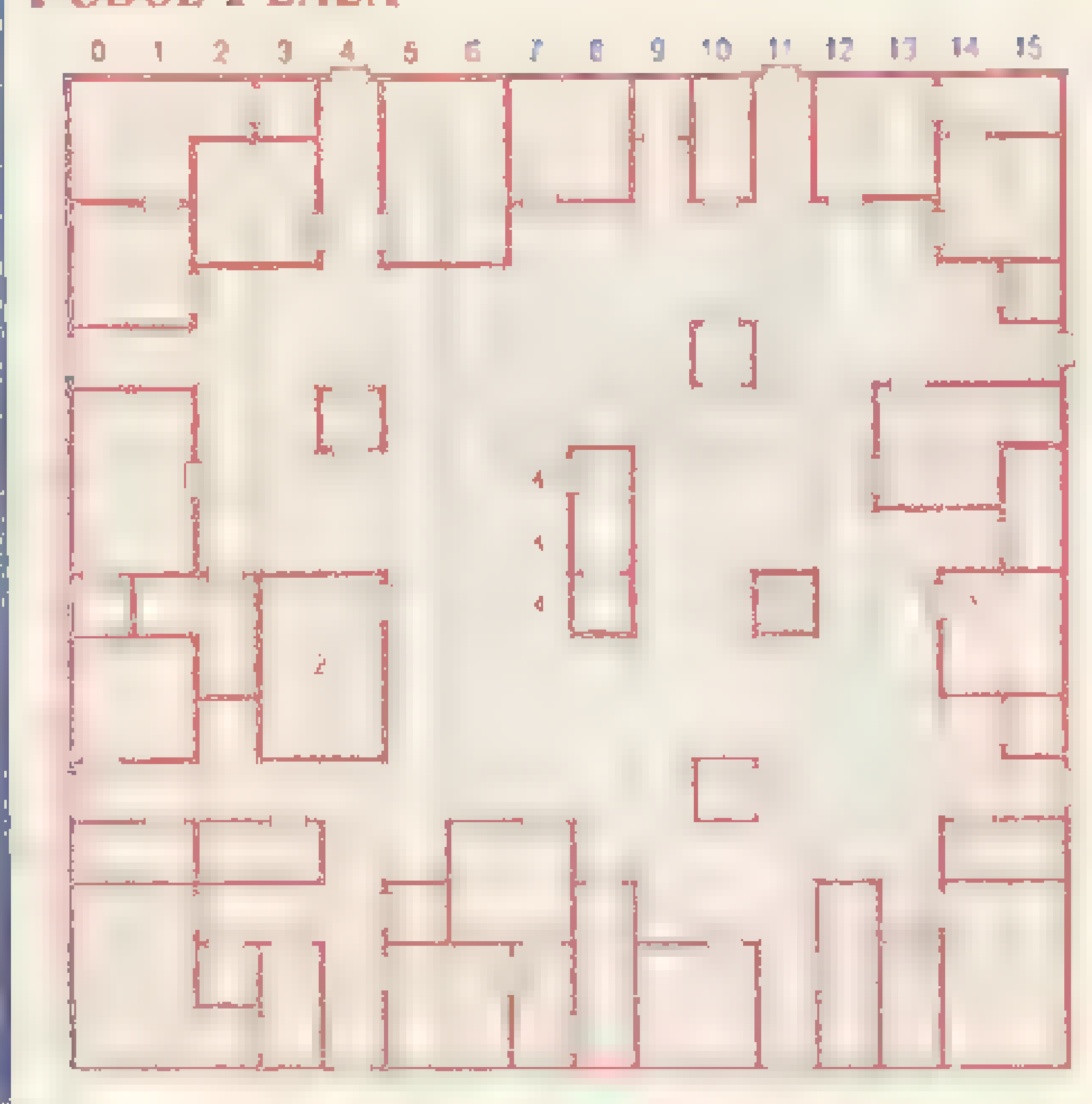


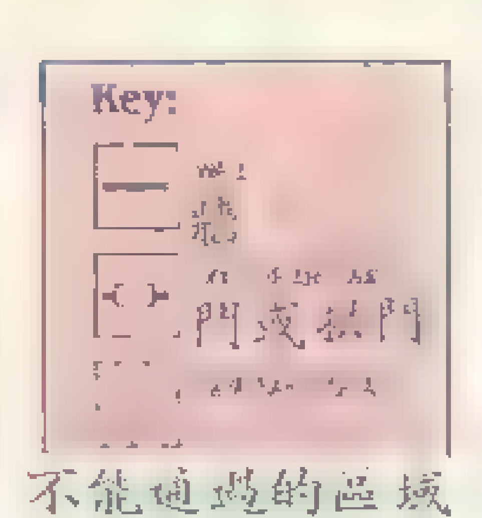
不能通過的



光芒之池徹底解剖

波多廣場





不能通過的區域

有兩種不同的方法進入該區：是隊伍接受任務來此，另外是自己遊蕩到這個地方。

如果是接受任務來此的話，你就必須化裝成怪物模樣潛入該區，觀看魔法武裝的拍賣及其買主，並儘可能探聽消息。

如果是自己閒逛到此地，則只要處理掉十群隨機出現的怪物，就算清理該區完畢了。

1. 小毒廟Minor Temple of Bane：如果隊伍是接受任務來到此地，則大毒廟main Temple of Bane 將召收你。如果是閒逛進來的，小毒廟的主持就會攻擊你。
2. 競技場：你可與一名海盜決鬥以取得他身上的魔法物品。當然還有一大群怪物等著你。
3. Ⅱ－Mater 的秘密神殿：你接受任務來到此地。這座廟是在魔法上鎖的門後面，如果你可開門進入，則該廟會提供醫療服務並准許你在此地休息，以恢復法術。
4. 拍賣會場：當你到達此地，拍賣正好開始，你愈〔…〕，聽到的馬路新聞就愈多，同時你扮成怪物的裝扮也愈容易被識破。一旦被識破，拍賣會立即取消，這時你就必須殺開一條血路逃出Podol Plaza。然後回去市議會領取獎賞並聽取下個任務簡報。

休息處：可在Ⅱ－Mater 的秘密神殿內休息，或者是在肅除該區十群怪物後便可任意休息了。

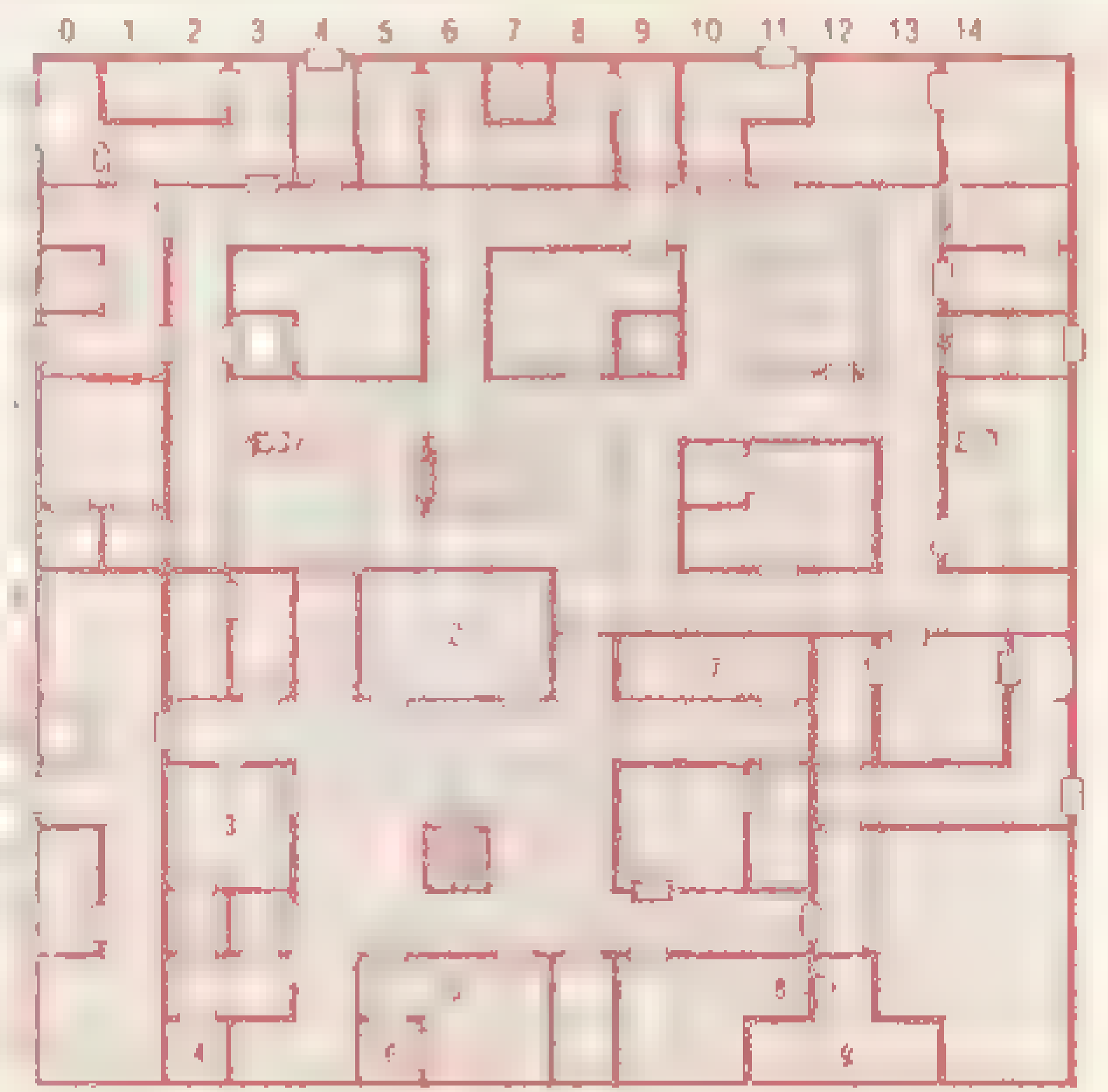
卡德納紡織廠

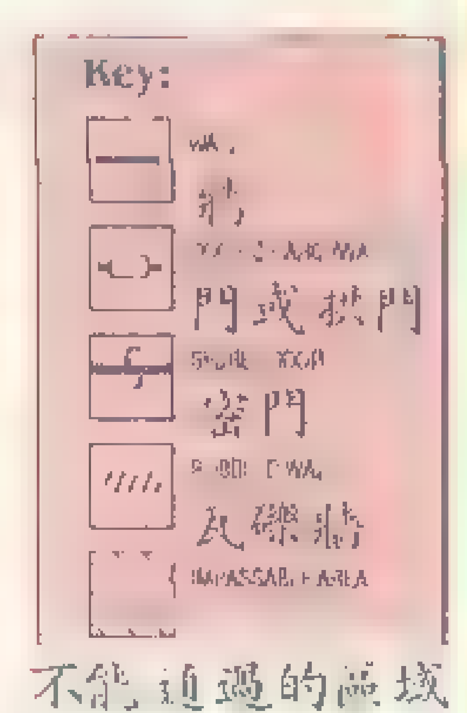
初級議員卡德納Cadorna 是卡德納家族財產的唯一繼承者。他派遣了一個勇士－頭顱粉碎者Skullcrusher去接收家族的財產，但是至今都還沒回來，所以卡德納懸賞貴重的財寶給那些找回他家產及那名派出去的勇士。

1. 乾枯的井：這口井通到地底，有一名精練的賊在此，除了職業是賊的可以安全下去外，任何人試著下井都會受傷。除了接受卡德納任務的隊伍及賊外，這名精練的賊會用他的魔戒ring of telekinesis，將闖入者拋出井外。

   如果一開始隊伍就去井中找這名精練的賊，他將引導你通過hobgoblin 衛兵，直接抵達1 a 的位置，如果隊伍是在找到卡德納寶藏後才去見他的話，他將會偽造盒子上面的封條，你就可以偷到一部分卡德納的財寶，而卡德納將不會知道盒子已被打開過了。
2. Hobgoblin 的營帳在此。
3. 女巫啓Grishnak據廟爲王，殺了她可得到一把銅鑰匙，可開啓Skull Crusher身上的鎖。
4. Skull Crusher被綁在這裏。他是早先卡德納派來此地接收財產的，你可利用銅鑰匙解開他身上的鎖鍊，他將加入你的隊伍。
5. 牆上刻著：Skull Crusher在此。
6. 小Hobgoblin 一看到你進來就驚惶的跑掉了。
7. 一個頭顱破碎的Hobgoblin 死在此地，你可選擇搜尋或摧毀他的屍體。
8. Skull Crusher曾指出此地有個密壁。
9. 一個Ogre 的頭目和他的部隊在此等候你。戰勝之後就可拿到卡德納的財寶，如果隊伍將它打開了，卡德納會認爲你偷了他的家產。

休息處：殺死了Ogre 的頭目與十群〔…〕後出現的怪物，該區就算清理完畢而可任意休息了。

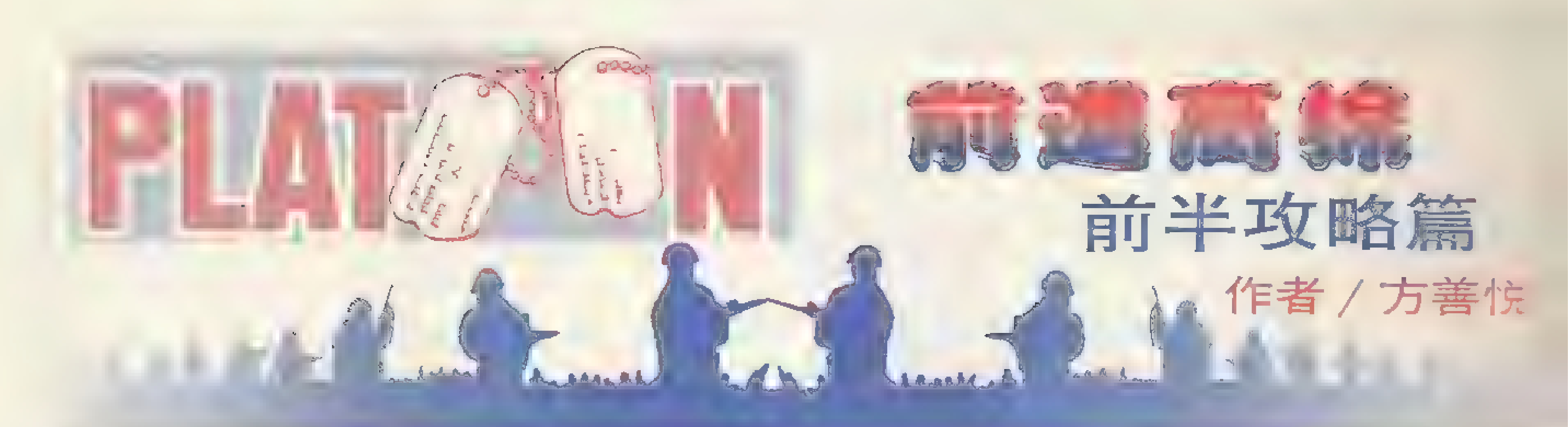




不能通過的區域



Hobgoblin



PLATOON 前進高棉

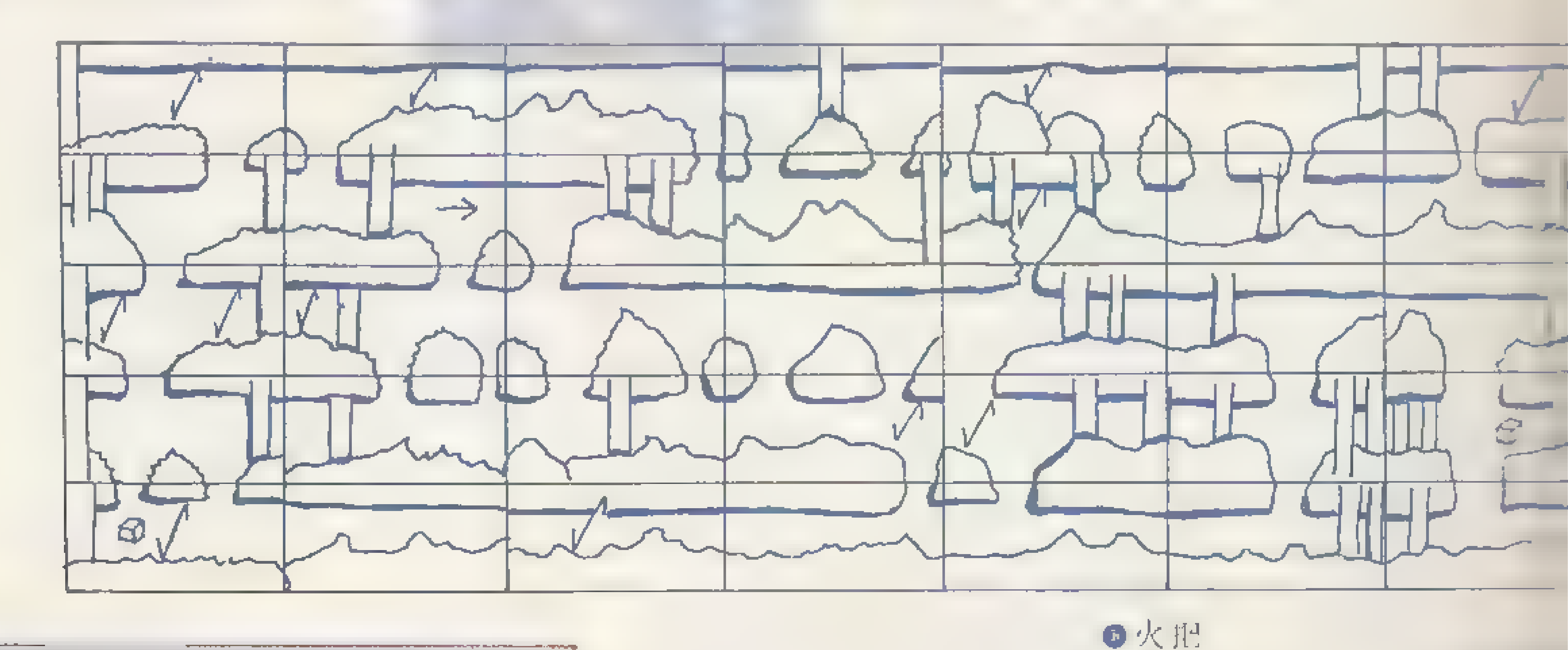
前半攻略篇

作者／方善悅

相信許多玩家玩前進高棉的時候都跟筆者有相同的經驗，每次都因迷失在叢林中就早早放棄它，那樣子實在太可惜了！因爲它不只是平面式的戰鬥畫面，玩到後面的戰區時你會發現前進高棉實在是個相當優秀的動作遊戲，不玩它實在太可惜了。筆者特別連日耐心繪製的叢林及村落地圖及物品位置公諸於世。希望對各位玩家有所幫助。以下是我玩這個遊戲的一些心得：

1. 在第一及第二戰區，只要善用蹲射和跳躍這二項技能就足以面臨各種危險，千萬不要使用手榴彈，因爲當你拉手榴彈時，往往要等一段時間才可以動，如此很容易死在敵人的槍彈之下。至於人員的分配，只要該隊員中彈身亡時再行替換即可。
2. 療傷的方法是跳過醫藥箱即可。（可能跳一次沒有作用，當士氣滿時自然就可以替你療傷）
3. 當你到達村落時就會有村民出現，此時不要隨意開槍，一聽到開槍聲立即蹲射，如此被射中的機會較少，跟著村民走是最保險的方法，因爲村民出現後敵人就不再出現，由於村民的步伐很快，因此你只能跟著走一段路程而已。
4. 當你在村落中找到火把及地圖就可以進入陷阱門，此時你會看到一個正視的畫面，瞄準點就是你的槍口，右上地圖上的箭頭方向就是你所面對的方向。在此一戰區的物品都是安全的，你大可放心檢查，但並非每一個秘室都是安全的，裏面可能會有越共狙擊手等著你來送死。找到二箱照明彈及指南針即可出隧道。一出隧道後你所面臨的將是一場很長久的夜戰。筆者奉勸各位玩家最好都不要用照明彈，否則你將死的很快。最好摸黑打，細察草叢中的動靜，隱約發現人影時馬上加以射殺，只要你在隧道中或散兵坑不幸陣亡，遊戲將由隧道入口重新來過，人數減爲二個人。好不容易挨到天亮，你只有二分鐘的時間帶著指南針逃到安全的地方。不過這可不那麼容易，除了路面上的障礙不能碰之外，前面又有追兵，人數又僅剩二人，實在不是人過的，筆者目前還在逃難之中，接下來可要靠各位高手幫忙了！

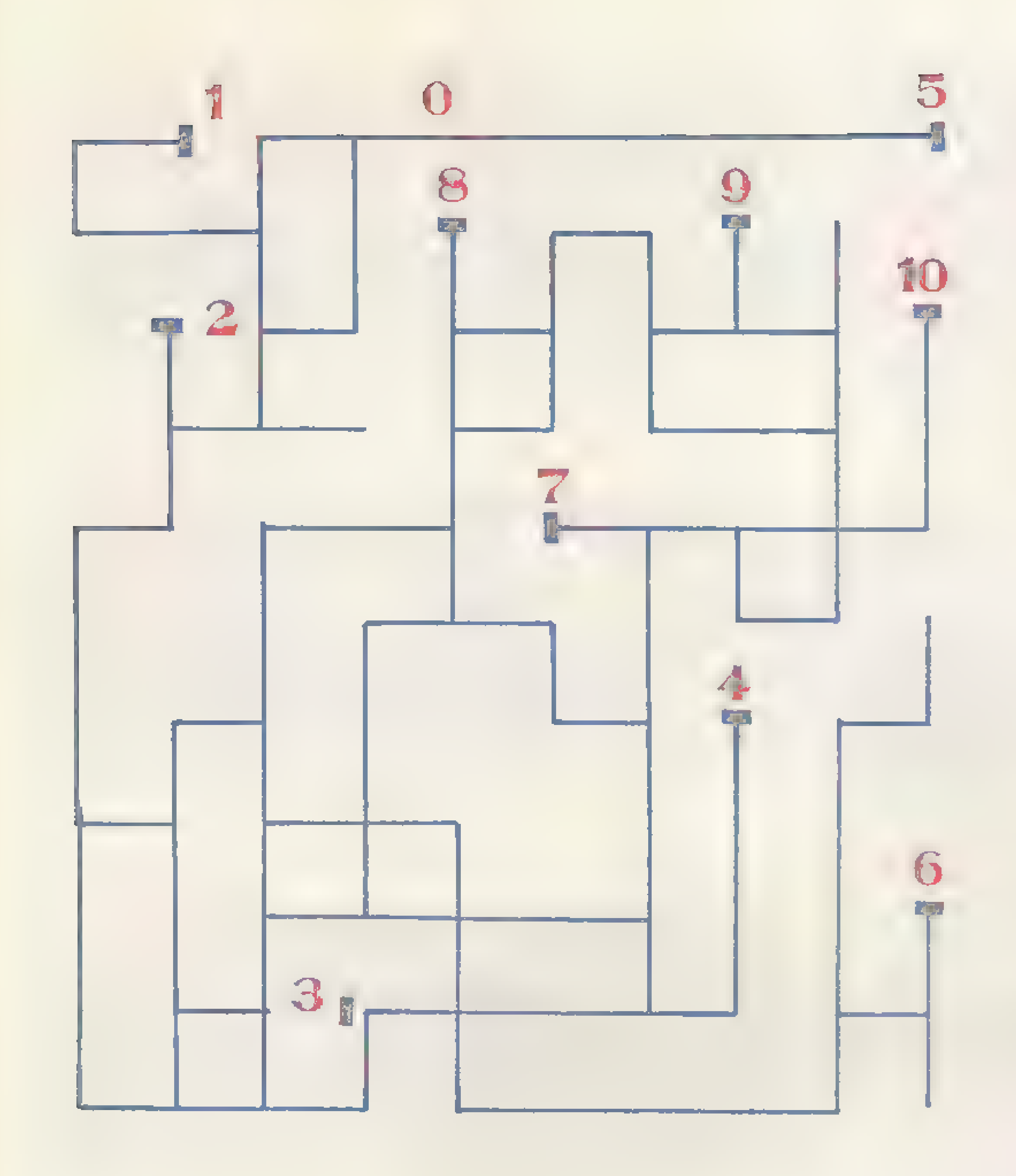
（地圖 1）
第一、二戰區地圖



：帶電鐵絲	×：危險物
：彈藥及醫藥箱	○：必拿物
→：開始	：地下入口
：炸藥	：橋
：此路不通	人：敵人
○：安全物	：門：出入口

（接上圖）

火把
× ●



地底隧道

最佳行進路線：0→1→8→9→10→3→6

0 起始點

1 照明彈

2 ×（無價值的東西）

3 醫藥箱，照明彈

4 ×

5 醫藥箱，彈約

6 醫藥箱，彈約（出口）

7 可能有 MORALE

8 醫約箱，彈約

9 醫約箱，指南針

10 醫藥箱，彈約

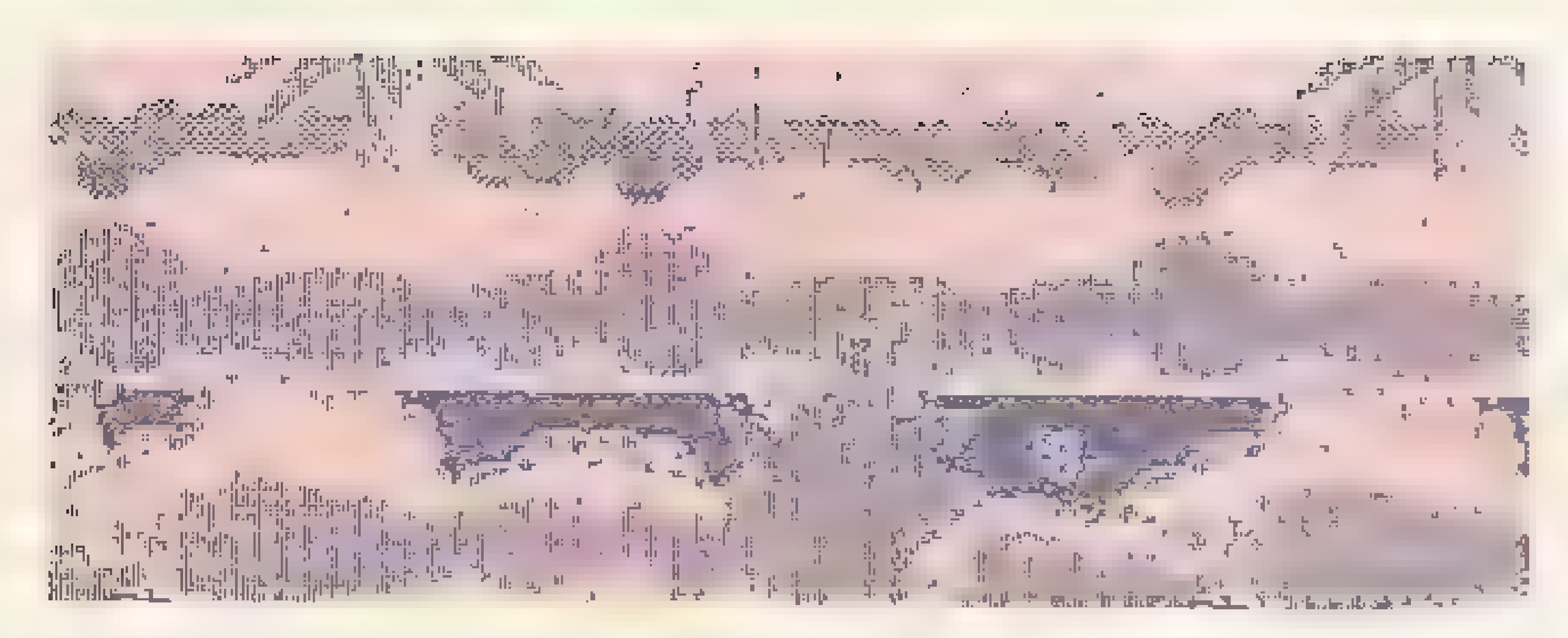
註：1 秘室裏有一名越共

（地圖 2 ）（台南許偉銘讀者提供）

接下圖

註：第一戰區及第二戰區地圖每一個"　　"在螢幕中看到的情景（大約是這樣的圖）

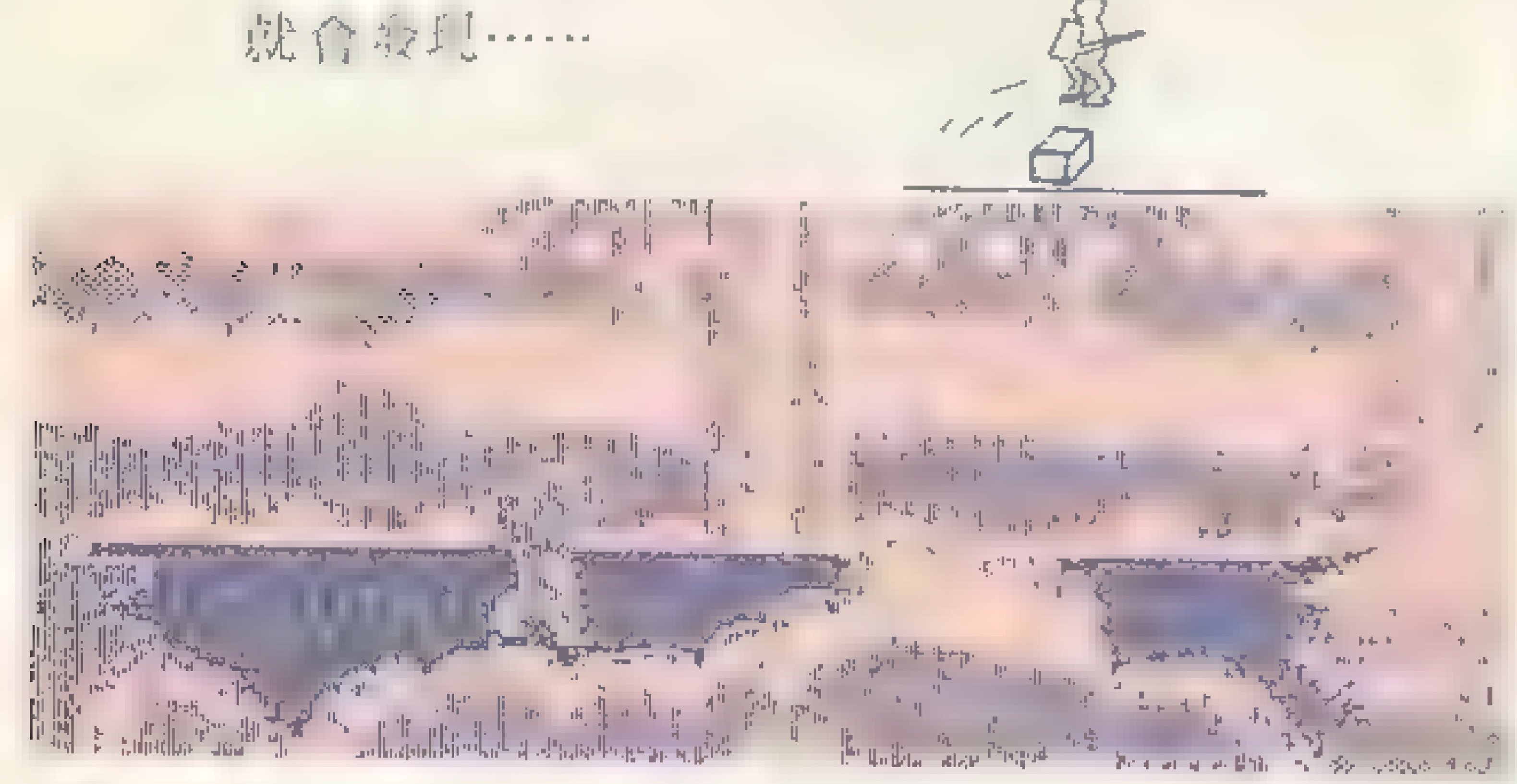
○○○　○○○○○　×○○



（圖一）此一物品是炸橋的必備品，如果沒有拿而過橋…你就會看到一個人拿火焰槍朝你發射。



（圖二）彈葯及醫葯箱往往只能用一次，不過方法用對就可以用無限多次。只要你跳過彈葯及醫葯箱，你就會發現……



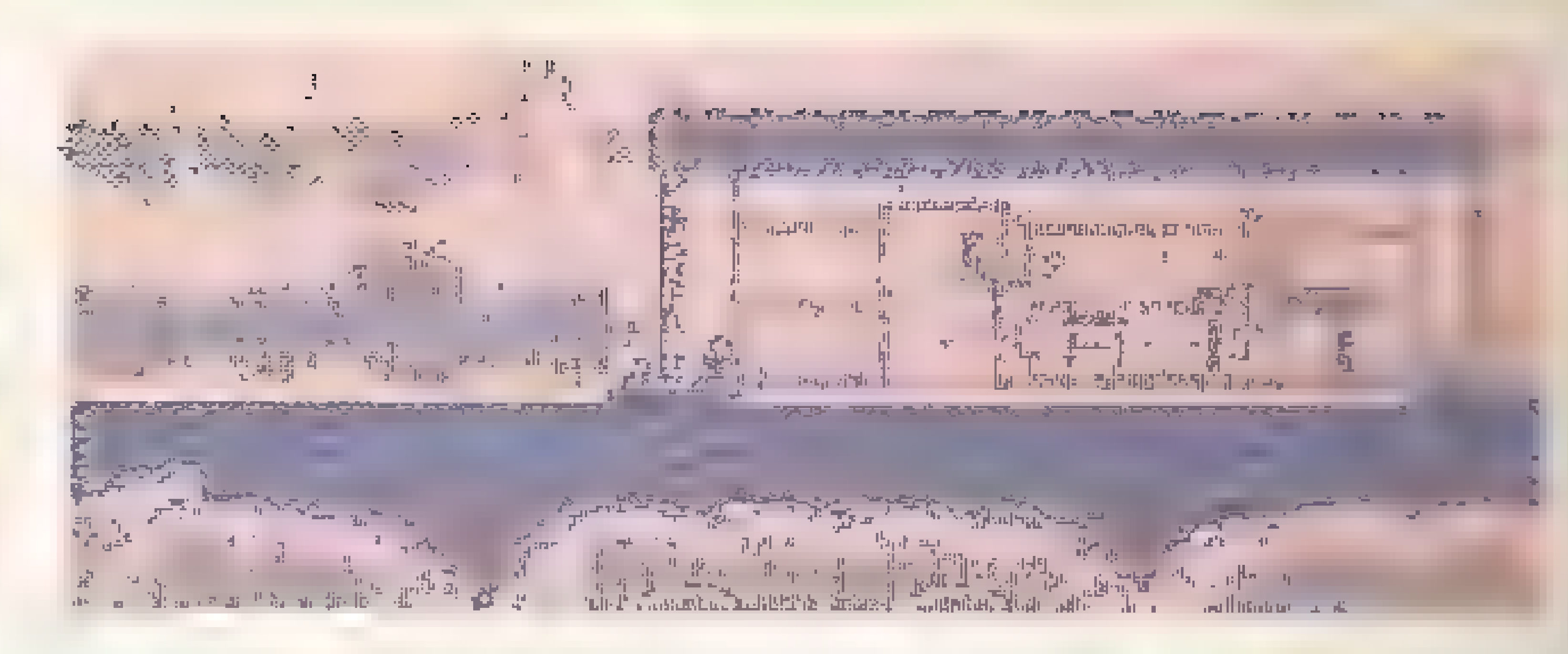
（圖三）恭喜你終於來到了橋邊，只要你走過橋頭，炸葯自然而然就安裝上去。



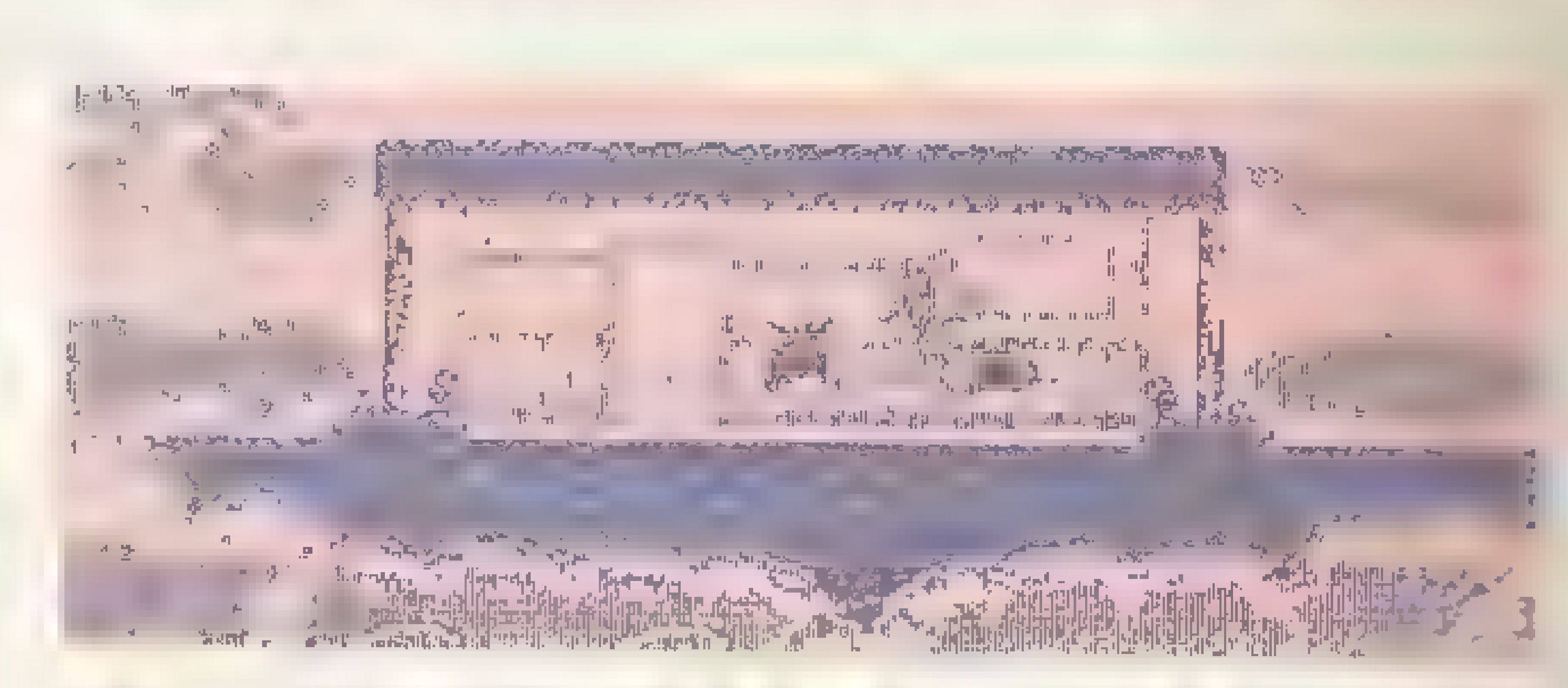
（圖四）欣賞一下橋被炸後的光景～。不看白不看



（圖五）當你過橋後就當會有村民出現。可不要殺錯人，否則MORALE會減少。只要村民出現敵人就不會出現。跟隨村民走可以減少你的傷亡。



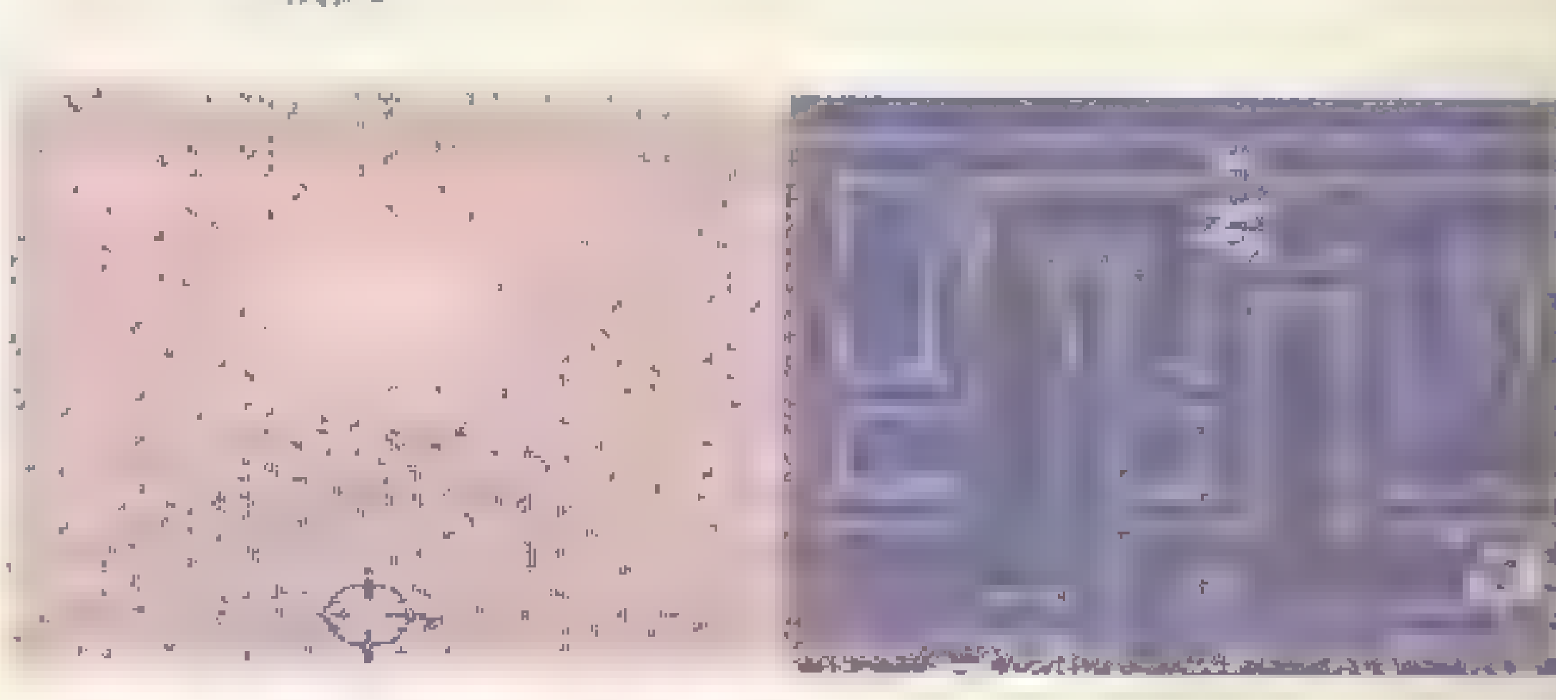
（圖六）進入民家後馬上開槍射殺敵人，拿取桌上



（圖七）在右方的物品處拿取火把，千萬不要檢查左方物品，否則……



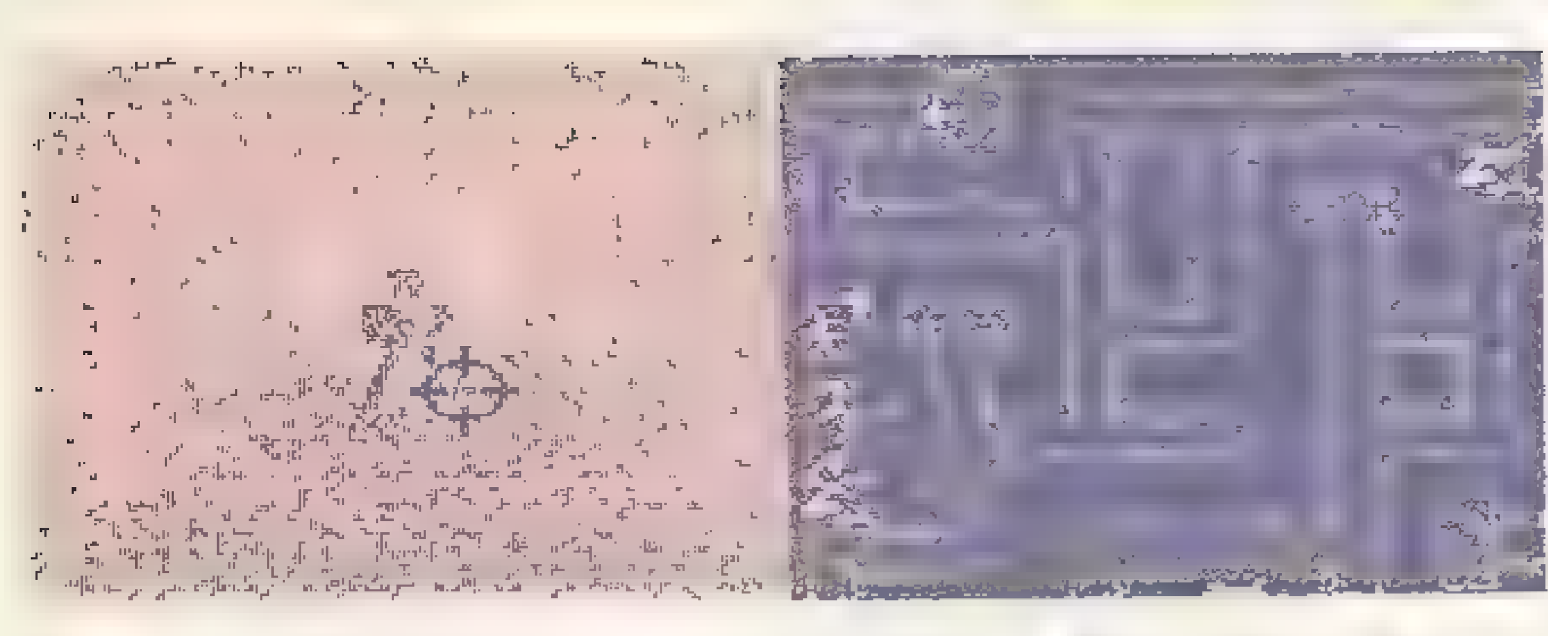
（圖八）當你拿到地圖及火把後，就可以從此處進入第三戰區。



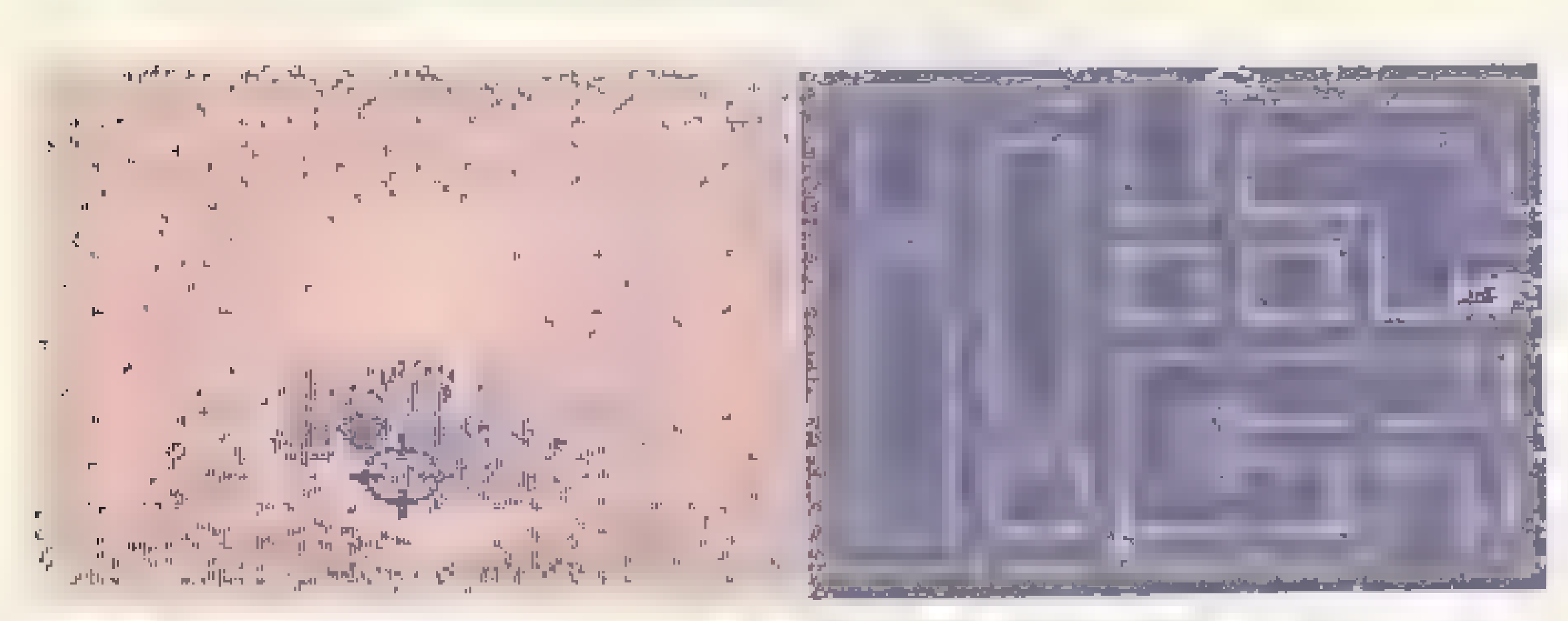
（圖九）進入地道的起始位置。當你移動時，瞄準點會左右擺動。因為你在搜尋可疑之處，因此當敵人出現時，動作要快，將瞄準點指向敵人開槍，如果太慢就……。



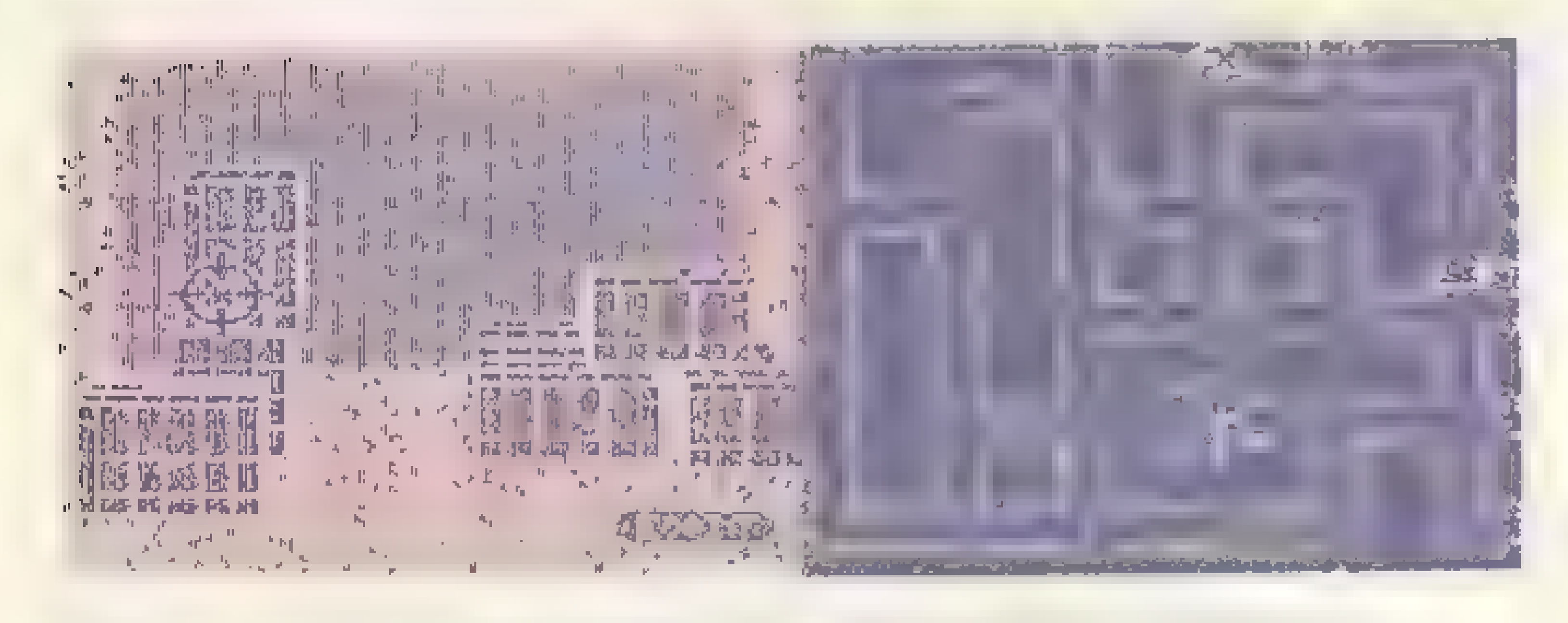
（圖十）進入此密室，趕緊舉槍殺死敵人，隨後在抽屜中找到一箱信號彈。



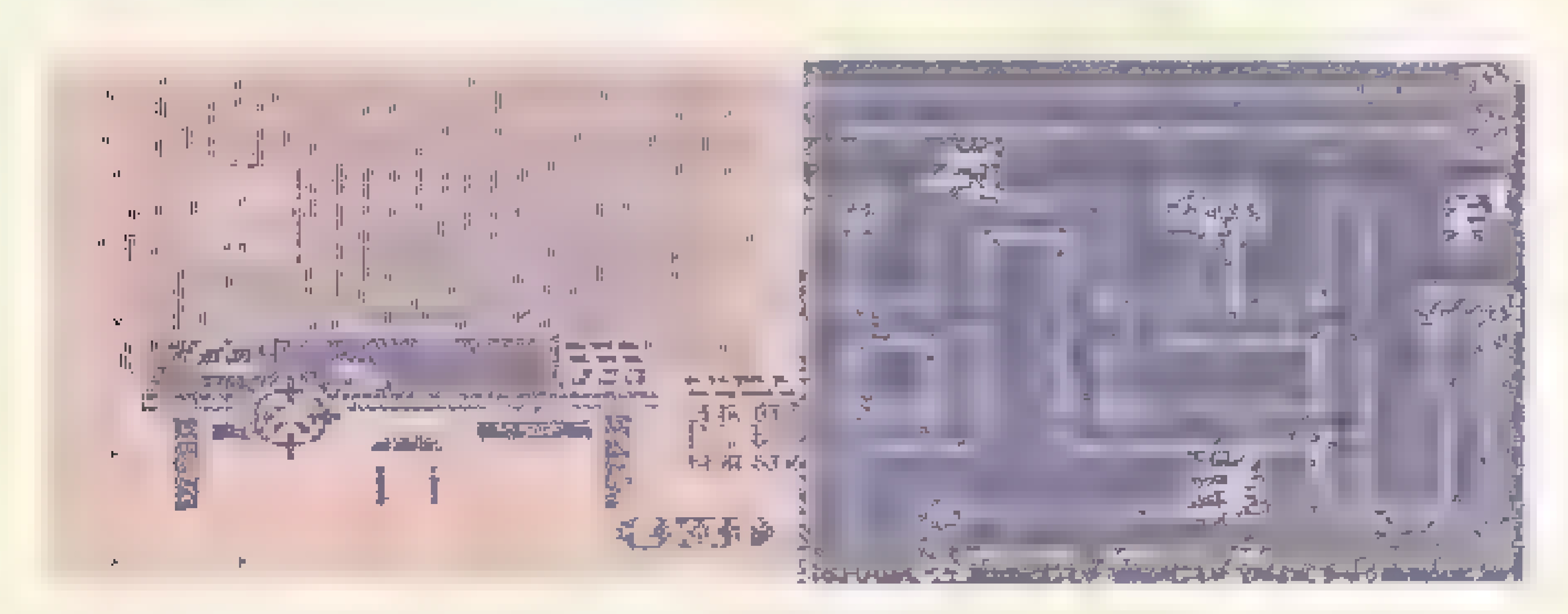
（圖十一）在地道中常有敵人出現，舉槍的動作要快，否則……。你只有死在敵人的手彈下。



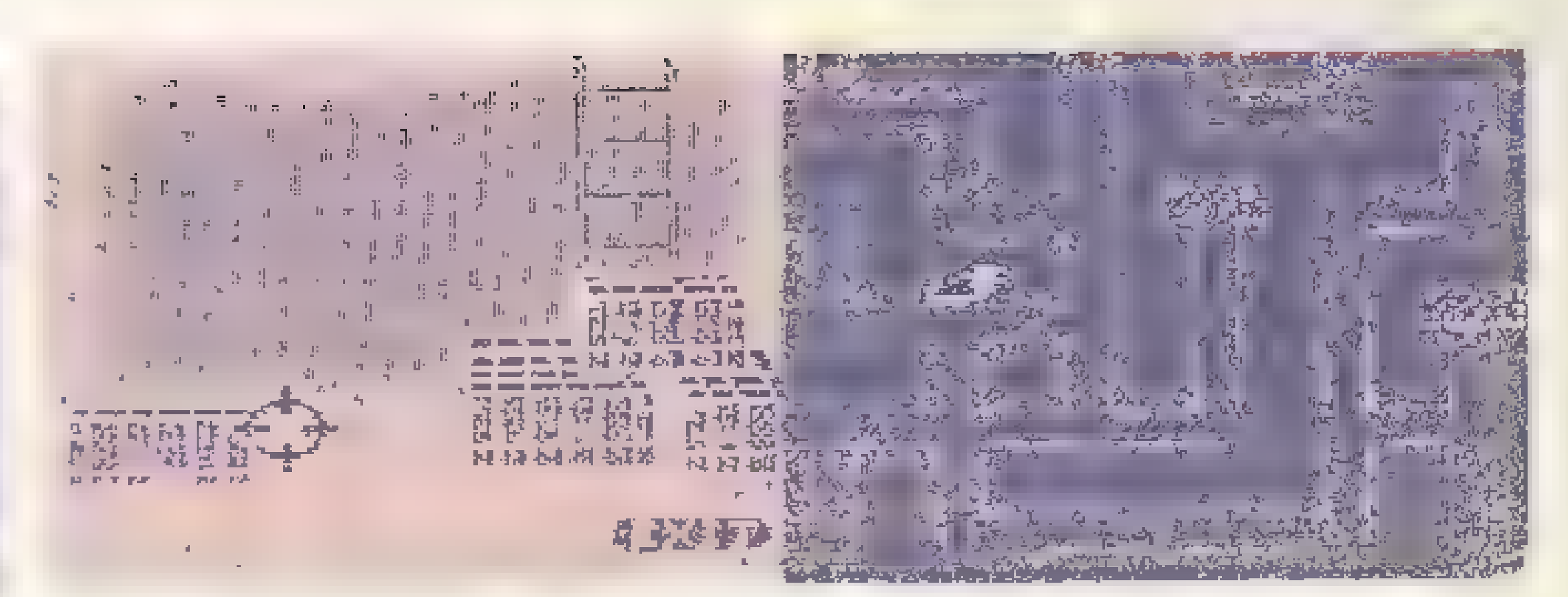
（圖十二）在地道中的另一種敵人，它會從穴中突然衝出，然後舉起小刀向你攻來。如果舉槍太慢的話，只有被殺的份。



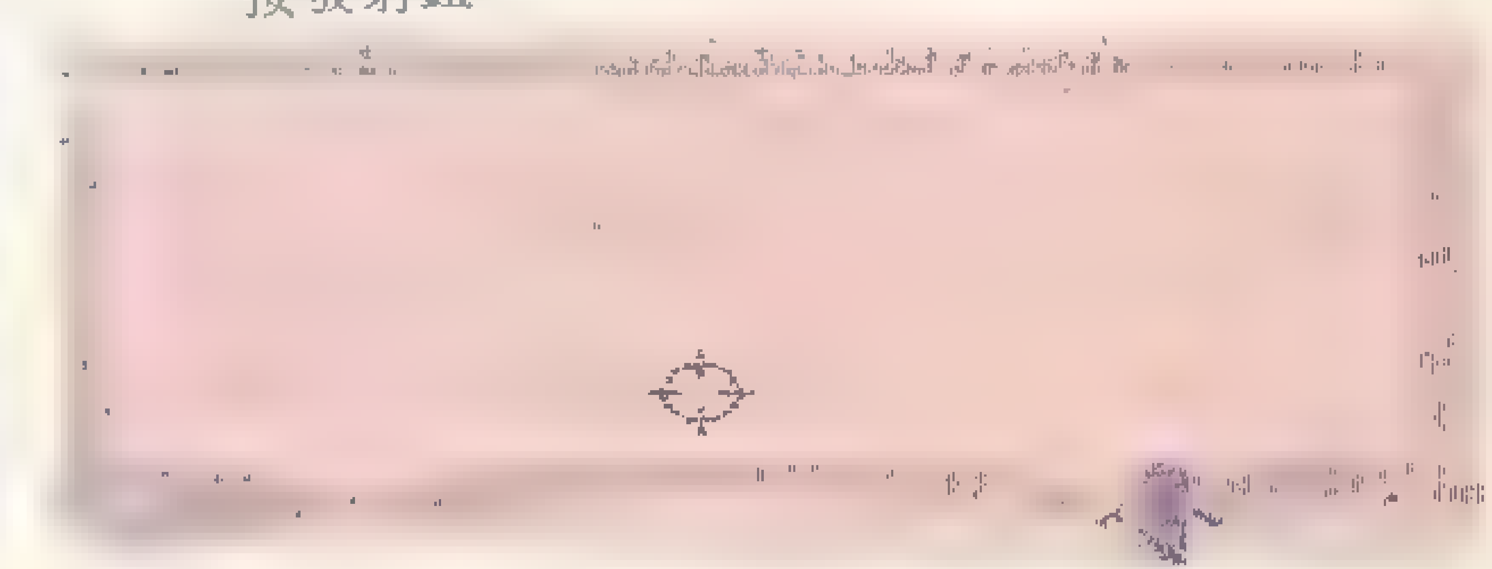
（圖十三）在此一密室找到另外一箱信號彈以及醫藥箱。



（圖十四）在此一密室中找到指南針。



（圖十五）當你找出兩箱信號彈及一個指南針後就可以從此一密室出去到第四戰區。方法是將瞄點指向樓梯按發射鈕。



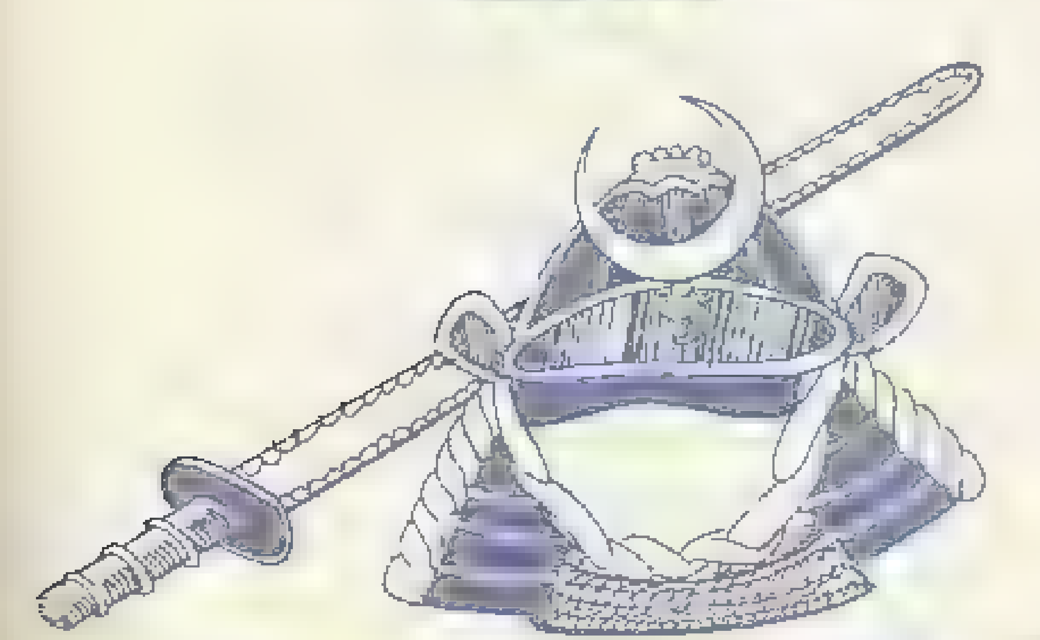
（圖十六）出密道後，已是深夜，此時敵人已經向你包圍，你千萬不要投信號彈，否則很容易死。最好摸黑打。雖然不是很清楚，但還是隱隱約約可以看到敵人的模樣。只要隨時注意身旁的風吹草動，聰明的你，過關絕對不是問題。



（圖十七）終於天亮了。你只有兩分鐘的時間要到達安全地點，你必須借助指南針的幫忙。否則……螢幕上的障礙千萬不要碰。除了你所看到的敵人外，在兩旁也有敵人向你開槍，不得不小心。

文接19頁

「信長之野望」初拓



作者／電腦忍者

```
PC Tools Deluxe R4.21                                        Vol Label=None
------------------------------File View/Edit Service------------------------------
Path:A:\*.*
File S2 DAT            Relative sector 0000009  Clust 00330  Disk Abs Sec 0000669

Displacement                 Hex codes                           ASCII value
0000 (0000)  1C 07 1C 07 1C 07 1C 07 1C 07 1C 07 41 00 00 00              A
0016 (0010)  38 00 39 00 35 00 51 00 46 00 41 00 4F 00 4C 00    8 9 5 Q F A O L
0032 (0020)  82 00 4D 00 80 07 3F 00 00 00 3A 00 DF 00 3E 00      M   ?   :   >
0048 (0030)  42 00 7E 00 3E 00 74 00 84 00 4D 00 44 00 B8 06    B ~ > t   M D
0064 (0040)  4A 00 00 00 2B 00 39 00 1A 00 2F 00 33 00 32 00    J   + 9   / 3 2
0080 (0050)  29 00 85 00 4D 00 45 00 B8 06 2C 00 00 00 29 00    )   M E   ,   )
0096 (0060)  1E 00 1B 00 2B 00 26 00 2D 00 2C 00 2E 00 2C 00    ^   + & - , . ,
0112 (0070)  35 00 CC 06 19 00 00 00 1D 00 22 00 26 00 1A 00    5   v     " &
0128 (0080)  2E 00 32 00 19 00 21 00 5C 00 1C 00 7C 06 39 00    . 2 v ! \       9
             60 00 49 00                   00 2B 00 33 00
```

附圖(五)50 郡時封地owari資料（後6項）



完結篇 /Y.M.J

STRIKER RIFT, LEVEL 2

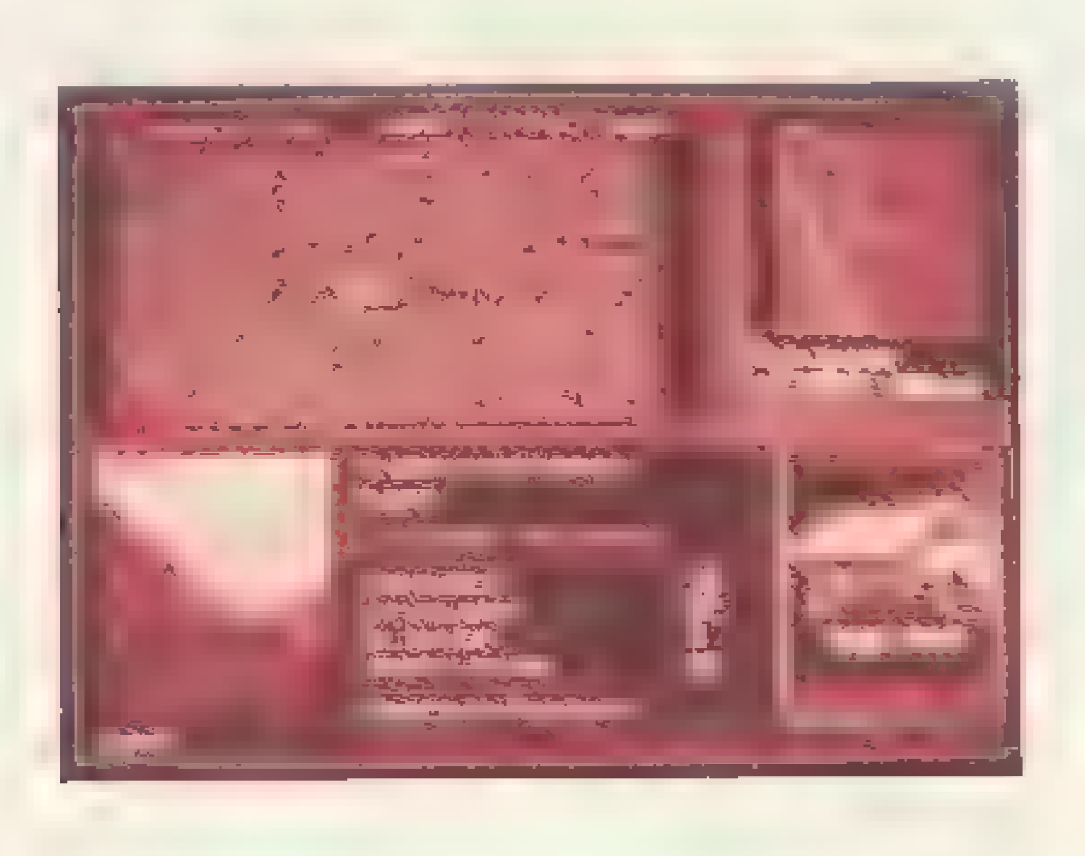


Striker Rift像是由地殼變動造成的地下岩窟，但裡面卻充滿了火貓、黑猩猩等生物。我們一面屠殺一面搜尋物品，在長程掃瞄器幫助下，我們進入了中部的一個頗大的房間。

一踏入房間中，我們不禁愣住了；這人跡罕至的地下洞窟中，竟站滿了一大群拿著各式武器的農場主人！眼尖的L.Y.C在人群中發現了他們的首領Robert Kann，我們趕快把他拉到一旁談談。原來他的兒子也被綁架了，他以為那是農人們幹的，所以帶領農場主人們來此和農人決一死戰。什麼啊，他們準備在這裡來一場大械鬥！我趕快向他表示我能把他的兒子找回來，要他停止這次的械鬥。最後他終於答應了我，但他限我們在一天內找回他的兒子，否則他還是要動手。

解決了一個，還有一個。在一處叉路口補充彈葯之後，我們往下進入了另一個大廳。不出我所料，那裡是農民的集合地點，但Grayper要比Robert Kann頑固多了，不論我怎樣解釋，他就是不相信農場主人沒有綁架他兒子。最後我不得不半脅迫的對他說：「我們是受過訓練的兵士，你想和我們作對嗎？」

幸好這一招終於使他屈服了。我拍了拍他的肩膀，向他保證一定救回他的兒子，他也對我們回以信任的微笑。在農人們的目送下，我們走到最左下角的房間內，進入了第二層。



終於找到裂縫入口

Striker Rift，第二層

第二層遠比第一層小得多，但敵人卻來得可怕。拿著AK-4700的綁架者隨時都會衝出來向我們掃射，因此我們步步為營，小心的前進。在中央的祭壇處我們發現了一個龐大的武器庫，藏有一些威力強大的武器和豐富的彈匣。得到了這些武器後，綁架者就比較不可怕了，但我們還是儘量避免和一大群綁架者直接對壘。

從上面的路繞到右方去，在穿過了兩道門之後，我們看見在一道門前站著一個奇怪的男人。在我要用掃瞄器鎖定他時，他的眼裡突然射出強烈的衝擊波。他用心靈攻擊我們，我們根本沒有招架之力，只能眼看著我們的能量逐漸減少，就在我的雙眼開始模糊時，衝擊突然停止了。我睜開眼睛一看，Jason Depard竟然站在我們面前。

大夥把他圍了起來，七嘴八舌的問他問題。從他的口中我們得知男孩們已經安全了，而他們的父親正帶著他們回去開慶祝會；至於剛才攻擊我們的Shader the Cruel，則是他那投靠黑暗的一方而獲得邪惡力量的兄弟Paul Depard，怪不得他能用心靈力攻擊我們。

當然，還有一件最重要的事，那就是守護者居所的座標。在我們確定這次的事件已經完全解決之後，我們向Depard告別，殺回第一層。當我們返回地面的時候，忍不住坐下來好好享受了一下陽光和和風。這幾天來四處探索征戰的疲倦轉瞬間一掃而空。

「走吧，夥計們！」還沒休息夠，性急的L.I.V又在催了：「我們的任務還沒結束，想想那些被攻擊的貨船吧！」說的也是，等解決了Malcolm後再好好渡個假。在回到艦上之後，大家整裝待發，往守護者洞穴而去。守護者的洞穴。（諾傑安星，座標992：5，1121：12）。

和其他不起眼的洞穴一般，我們費了好大的力氣才找到了入口，那是個藏在灌木叢中的小洞。

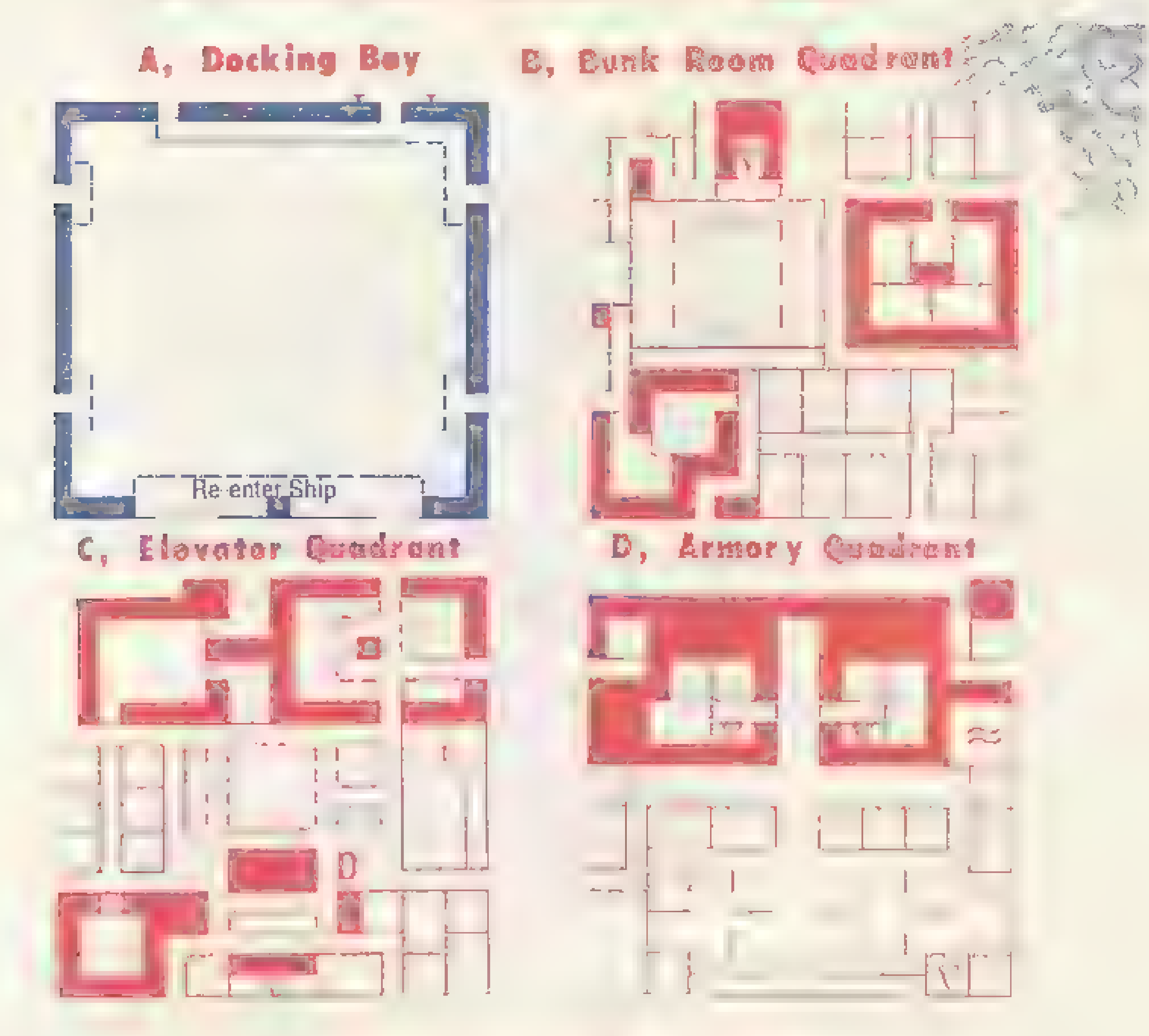
進入洞穴之後，我們便遭到Koshol人的攻擊。其中少數認得我們的便友善的離開，其他的就被我們無情的消滅掉。經過Koshol人的神殿（Temple）後,我們在最上面的房間裡找到了一些武器和彈葯，接著我們便進入了迷宮。

該死的守護者，磨人也不是這樣磨的啊！我們在迷宮中撞得頭破血流，要不是找到了神經鏈枷和旋轉刀的話，真的是什麼話都要罵出來了。在消滅了一群又一群的蟲之後，我們終於發現右邊算過來第二條路是正確的通道。繞了一大段亂七八糟的路，我們才在最左上角的房間裡找到了守護者們。









G.R.X沒好氣的把守護者的領導人Kerdo拉到一旁問話。原來守護者們也被Malcolm整得很慘，那現在得看我們的了。有了守護者給我們的特殊能力，大家對闖入戰鬥站（BattleStation）信心十足，只是…座標呢？什麼！要我們自己去問！好吧，死老頭子們，等收拾了Malcolm之後再來和你們算帳。

Battle Station，第一層

離開諾傑安後，第一件事就是去找個掠奪者來問話。可是，人呢？沒辦法，只好看看星系掃瞄圖，找到一群正被掠奪艦攻擊的商船隊，立刻以跳躍飛行趕了過去。

因為技術的緣故，我們先擊毀了三艘掠奪艦才侵入了另外一艘。現在對付那些掠奪者可就容易了，不過先辦正事要緊。我鎖定了一名掠奪者，並使用讀心術（按T與之交談，會出現"Use Ability"的選擇項，選擇3項即可）讀出他的思考。得到了座標後，我們再也沒心情去宰那些掠奪者了，時間緊迫，因此我們離開了這艘行將毀滅的戰艦。

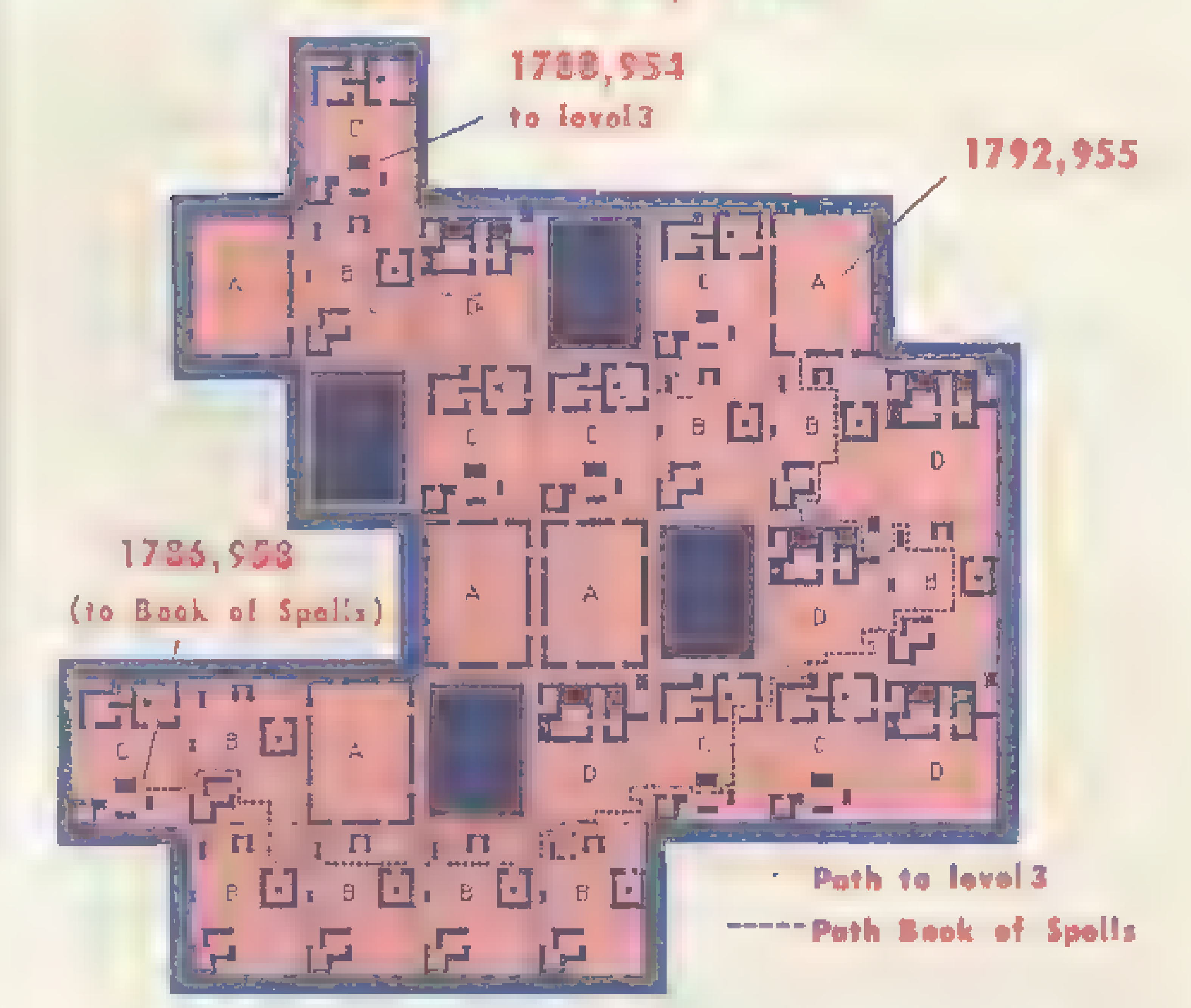
來到座標2220，1321處的宇宙空城，G.R.X精確的把艦身停在此處，然後向座標3884，3305作超空間跳躍。然而當令人窒息的高速飛行停止後，並沒有像往常一般的出現在宇宙中，而是一陣閃光包圍了整個艦身。

「空間轉移！」G.R.X喊著，「這是人為的…」。

他的話還沒說完，我們的眼前一亮，忽然間「龍星」號已經安安穩穩的停在一個巨大的船塢上，四周全是一艘又一艘的掠奪艦。

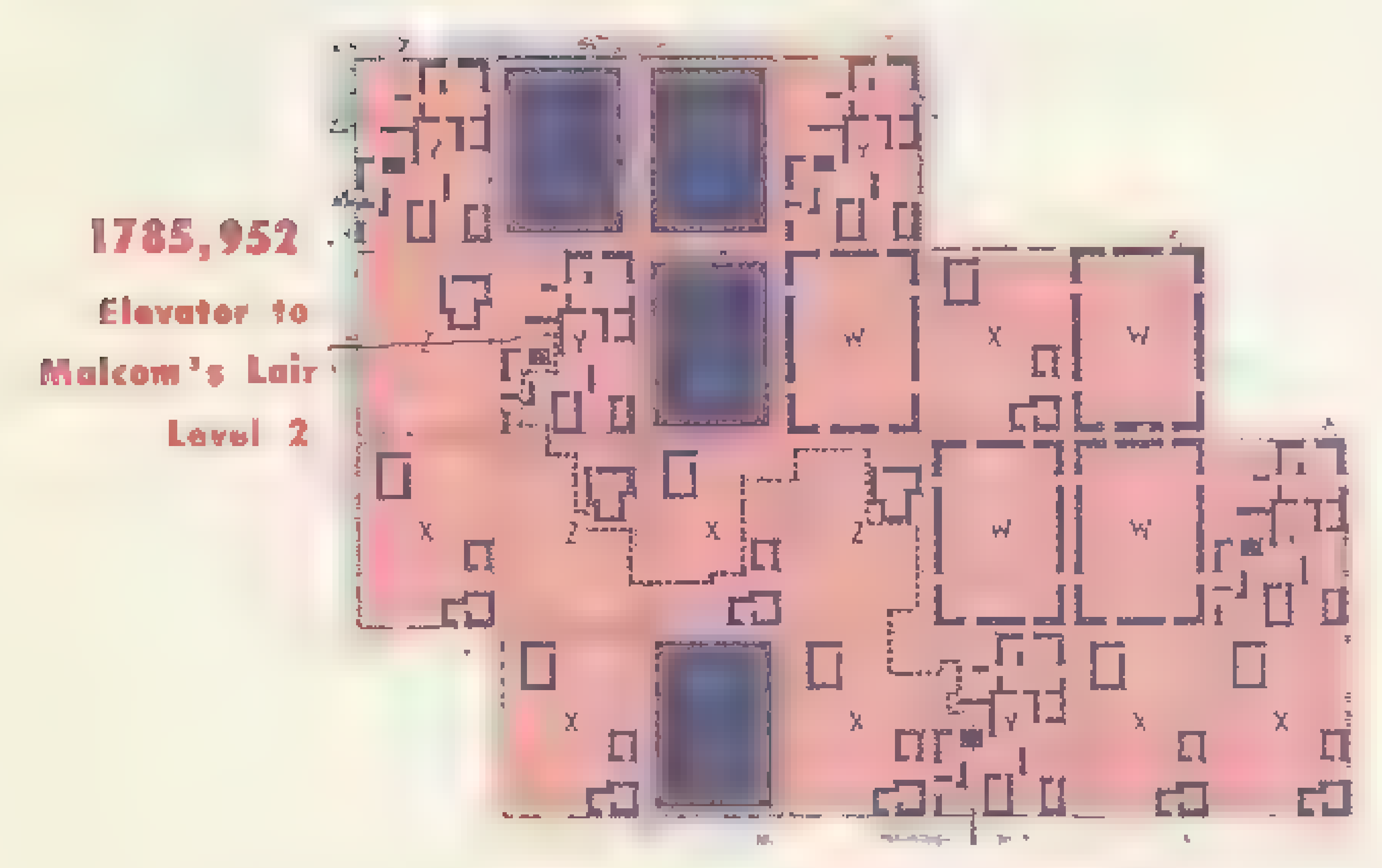
「到了！」大夥一聲吆喝，抓起武器便離艦衝到船塢上。一群群的掠奪者和掠奪者軍官（Officer）立刻一擁而上，在一陣混戰之後，掠奪者們屍橫遍野，大夥精神抖擻的闖進了戰鬥站的內部。

BATTLESTATION, LEVEL 1



戰鬥站真是我見過最龐大的軍事基地！它的內部大略來說可分成許多大小相同的區域，這些區域共分四種（請參閱圖〔A〕），正好可以完全被長程掃瞄器掃瞄到。由於有些部份是由連續數個相同的區域所組成，因此我們經常在敵人猛烈的砲火和一大堆互相連接的通路之中搞得暈頭轉向，不知身在何處。

就在大夥受傷慘重，退意已萌之時，L.I.V提醒我可以使用守護者傳授給我們的搜索能量使用者（Search the Energy User）的特殊能力。對啊！我怎麼沒想到！使用能力（按下T鍵再選擇）後，掃瞄器上奇蹟般的出現了三組數字，是能量使用者與我們之間東西、南北與上下的相對距離。有了它的指引，我們迅速的前進，終於在1786，958的座標處發現了一座往下的電梯。根據能力的指示，能量使用者就在我們下方的房間中，於是我們乘電梯抵達了第二層的一個封閉的房間。



這個房間不大，卻隱含一般懍人的殺氣。我們小心的步出了電梯開始探索，首先我們發現此地的敵人攜帶著熱線槍，這是少數能對穿著戰鬥裝甲（Battle Armor）的我們造成威脅的武器，不過隨後我們在左下角某個房間也找到了一支，才得以還以顏色。

左下角探索完後，我觀察整個房間的掃瞄圖，發現只有一條路可以通往上半部，於是走回出口旁邊，從那條路往上，走沒幾步，L.I.V忽然一把將我拉住。我回頭想問她怎麼回事，看見她慘白的臉龐，不禁吃了一驚。

「前面有一股邪惡之力…」她喘著氣說：「我們可能會受到可怕的攻擊…你叫L.Y.C領頭，他的體力比你強得多。」

我順從了她的意見，改成由L.Y.C領隊。我們繼續前進，忽然我們看見了一個熟悉的身影，是在西城見過的Taylor。L.Y.C順手就鎖定了她，正當我們奇怪她怎麼會在這裡出現時，她手上的熱線槍迸出了耀眼的光芒。我聽見L.Y.C慘叫一聲。

不可能！普通的熱線槍不可能造成這麼大的傷害！那是…我瞥見Taylor那散發著邪惡光芒的雙眼，突然想起了一個曾經交手過的可怕敵人，Paulthe Cruel…心靈攻擊…在一片混亂中，我高聲大喊：「用能力！用消除敵人攻擊技巧（Erase Attacker's Skill）的能力！快…！

千鈞一髮之際，L.Y.C及時用出了能力，Taylor的攻擊已不再能傷害我們。我用能力醫治了奄奄一息的L.Y.C，然後從站在原地，兩眼空洞無神的Taylor身邊走過。這就是投向黑暗的一方得到的代價嗎？

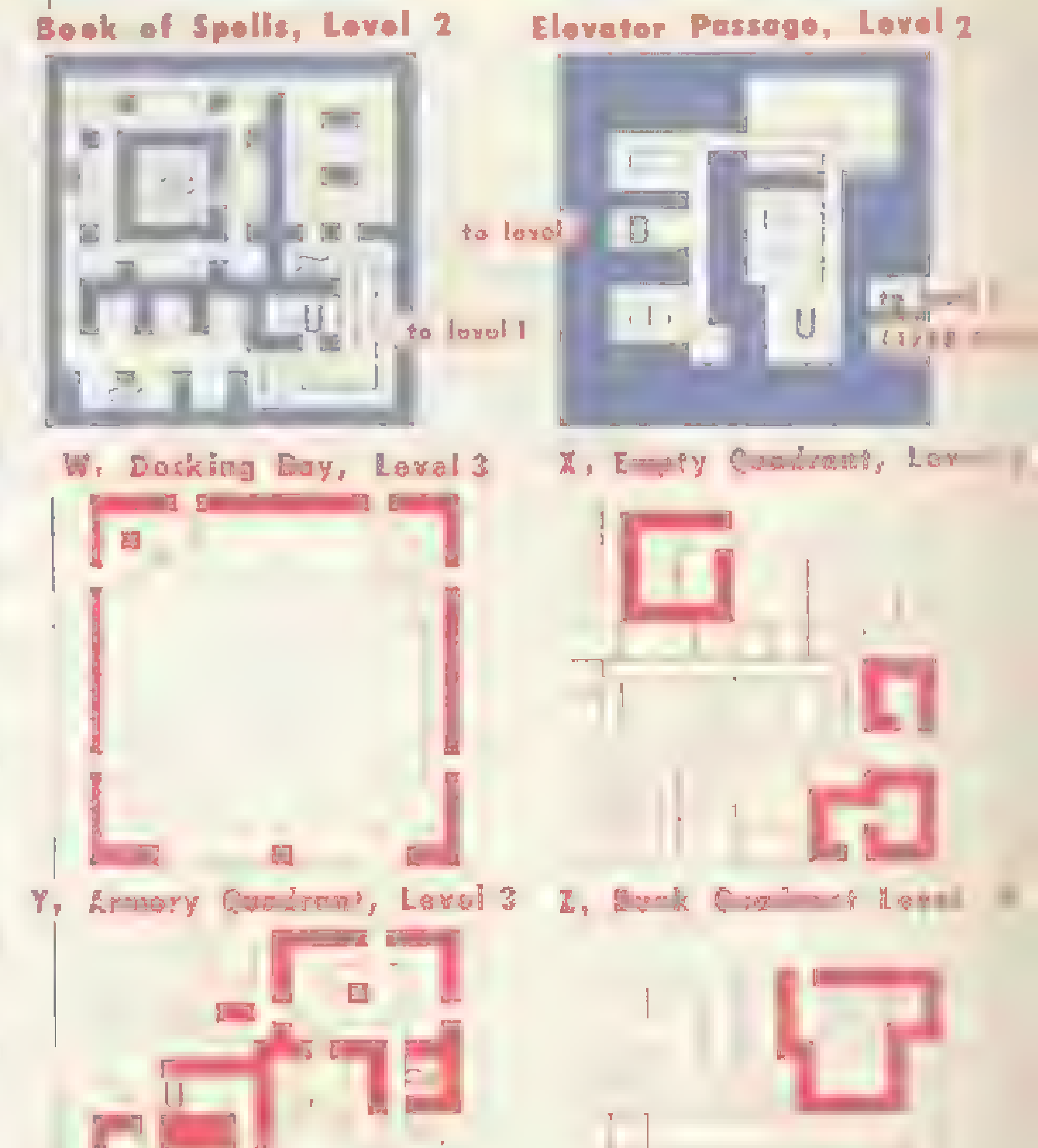
接下來的一段就很簡單了。帶走了左側小房間中的武器後，我們繞進了左上角，在中央的安全室裡找到了法術之書，簡短的寒暄了幾句後，法術之書要我們儘快回去見守護者。我們便回到了第一層，並從那個區域下方的滑行道（Tubeway）直接回到船塢歸艦。

BATTLE STATION，第二層&第三層

再次走完那條令人詛咒的迷宮道路後，我們見到了Kerdo。他沒有多說什麼，只叫我們再度前往戰鬥站收拾Malcolm。

在諾傑安的太空站中加滿了燃料，大夥磨拳擦掌的，準備面對最後的決戰。導航官Lord Jean準確的將我們帶入空間轉移中，不一會兒，我們就再度踏上了戰鬥站冷硬的金屬地板。

這回能力的指示轉向左上角，走過一連串亂七八糟的房間後，在座標1788，954處發現了一座往下的電梯。大夥討論後決定下去看看（請參閱"戰鬥站第1層"一作附的地圖）。



下去之後，竟然又是個封閉的小房間。不過此地看來只是個中繼站而已，我們很快的在左方找到了另一座往下的樓梯。屈指一算，下去便到第3層了，大家不禁有點慶幸能平安的闖到此地。





MALCOLM'S LAIR, BATTLESTATION LEVEL 2



抵達了第3層，我們才知道剛才高興得太早了一點。這裡的掠奪者軍官帶的不是別的，是電漿砲（Plasma Gun）！我們再次嚐到了苦頭，在激烈的砲火中依著指示艱難的前進。終於，在座標1785，952處我們找到了一座電梯，如果指示沒錯的話，就是這裡了…已經沒有時間考慮了，在對方做出最後一擊之前，我按下了電鈕。

最後的對決

一看長程掃瞄器，我們方才確信此地就是我們費了千辛萬苦尋找的地方—Malcolm的居所。我們找了個角落靜待體力恢復之後才上路。Malcolm！時候已經到了。

通往Malcolm房間的是一條彎彎曲曲的通道。此地的敵人不多，但個個都是帶著電漿砲的要命對手，我們謹慎地將之一一解決，小心的前進。事情進行至此，已不容許再有任何差錯，假如我們在此全軍覆沒，個人生死事小，在我們的後繼者查出這一切秘密之前，又將有多少無辜者要在Malcolm的手下喪生！

好不容易走到了右方中間Malcolm的居室之前，我猶豫了一會兒，向各個夥伴點了點頭，他們也都向我回以信賴的微笑。自從這次任務開始以來，我們多少次浴血奮戰，死裡逃生，如今，我們又將要面臨一場前途未卜的決戰。我暗地裡下了決心，即使犧牲性命，身為領隊的我也要盡全力保護他們。

我一咬牙，毅然走了進去；我看見在遠方的祭壇邊站著一個人影。我伸手鎖定了他，忽然間一陣眩目的光芒包圍了我，我轉頭看見同伴們驚愕的表情。



與Malcolm



下一個系列。期待銀河守護者一切都結束了

該死，Malcolm已用精神力把我和大夥隔開了！看來這是一場一對一的肉搏戰，誰都沒辦法干涉。我心中已有所覺悟，站好架勢，準備以不多的精神能源和他決一死戰。（註：這時會進入一種特殊的戰鬥模式，控制鍵如下：

A或←—在螢幕上方出現"ATT"字樣時攻擊敵人，平時按亦可，但只有在"ATT"字樣出現時有效。

D或→—在螢幕上方出現"DEF"字樣時自我防禦，其餘和A鍵同。

SPACE—嘗試同時做出攻擊及防禦，但若失敗了，攻擊力會減弱，同時會較易被擊中。

若你攻擊成功，你會看到Malcolm的能量Energy減少，同時會發出特殊的音效，若是被Malcolm打中，你可看見自己的能量減少。為了戰勝能量多你達85點的Malcolm，最好是不停的一起按A和D鍵（，但可別怪我害的鍵盤壞掉了！）

Malcolm的力量的確很強大，但他的缺點就是太狂妄了，只攻不守；當他發現他開始衰弱時已經來不及了。我加緊攻擊，終於打敗了他。他臨死之際仍大喊著：「我不相信！你怎能打敗我…」隨即化成一道煙消失了。

一陣歡呼聲打破了沈寂，狂喜無比的伙伴們把我圍了起來，又叫又跳。想起這一切的辛苦終於有了結果，大家的眼眶不禁都有點濕潤。

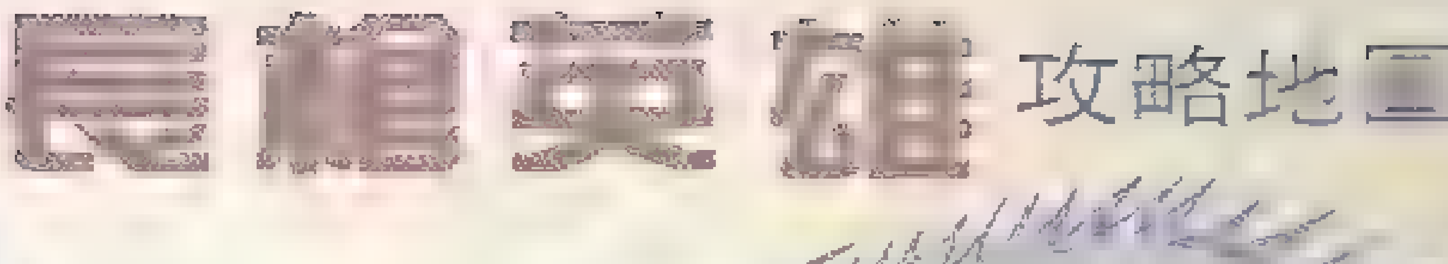
「別高興，各位，別忘了守護者的警告！我們得儘快離開此地！」L.I.V的理智總是來得不是時候。沒辦法，只得趕快拿了Malcolm後面小房間中強力武器，循原路退回第一層。大批的小嘍嘍依舊死纏不放，但他們那禁得住離子砲的威力，一下子就被解決了。最後，我們從一個滑行道回艦，離開了戰鬥站。

當「龍星」號脫離了超空間的時候，我們禁不住互相擁抱。但大堆的賀電卻不讓我們有一刻的悠閒，通訊官L.I.V一下子接到來自各地的賀電，差點忙不過來。

當然，最令人興奮的，還是總部傳來的電文了。指揮官非常高興，放我們半年長假，還讓我們去路印星系渡假。大夥急著起程，連戰鬥服都來不及脫下，就直驅「龍星」號而去。

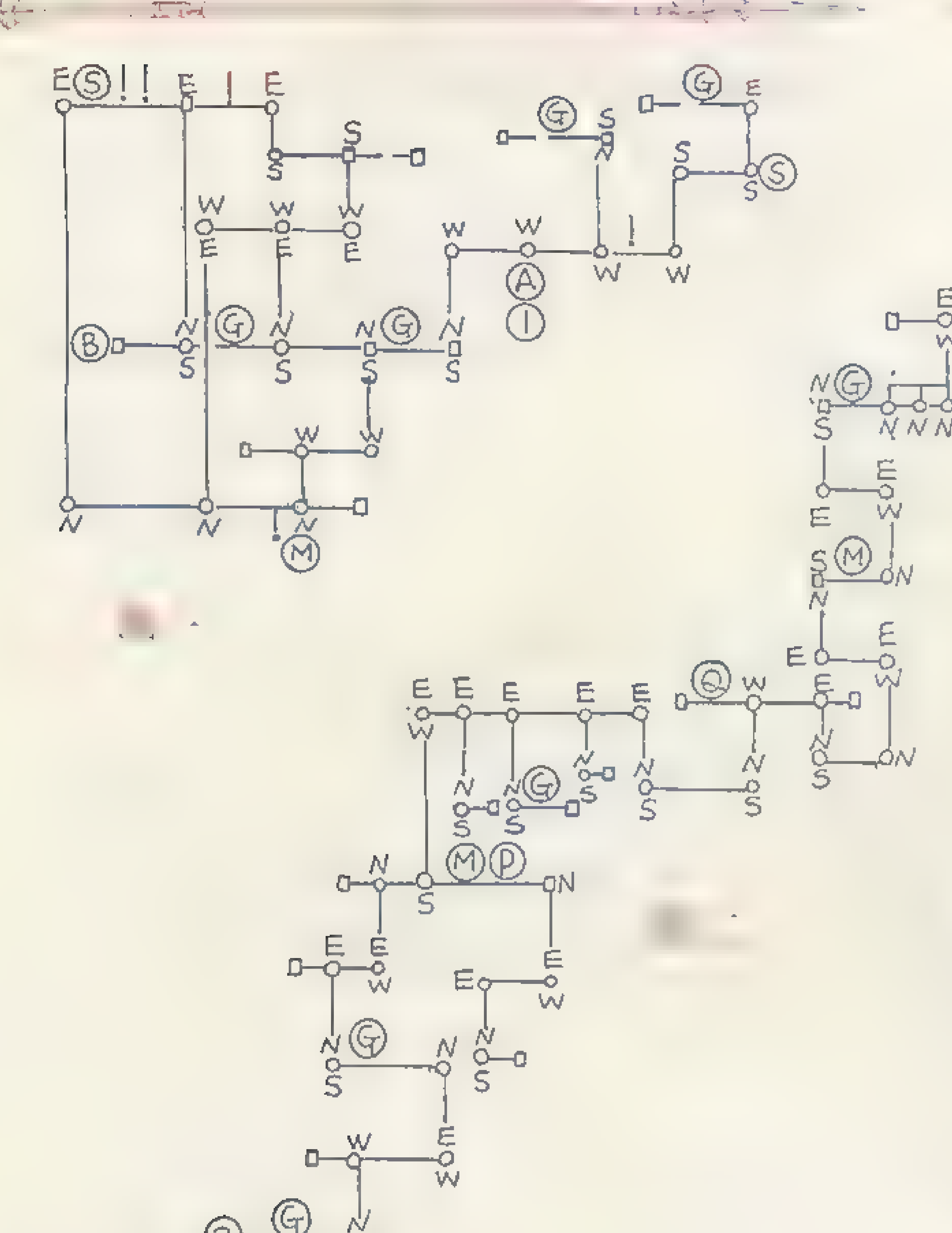
望著飛馳而過的星空，我終於感到，一切都結束了…





長槍英雄攻略地圖

溫松琳



R	：戒指	□	：此路不通
M	：藥	A	：斜向坑道
S	：卷軸	B	：起點
Q	：箭筒	C	：生命之泉
P	：布袋	D	：聖碟
H	：盾牌	K	：西撒斯
G	：寶藏	①②	與地圖上另一相同點連接。
O	：門		

圖上的虛線代表深溝的數目，要跳過深溝時，最好換上萊斯特里，因為他跳的最遠，圖上平行直線代表一條路，垂直線是兩通道的連接線，英文字代表羅盤上所亮起的字，若有兩個方向而只有一條線連接，表示都通到相同的地方。圖上所標示的物品都不是隱形的，而我也未找到隱形的。戒指和黃色藥劑可增加自信，紅色可使敵人的動作遲緩，棕色可使之強壯，藍、綠色藥劑可療傷。

由於地圖的繪製頗為困難，有些地方走了好幾遍還是摸不清楚，所以如有疏忽請見諒。從第二個斜坑下去後，居然沒有出路，我走了兩遍還是沒發現，希望各位能找到。打倒西撒斯的方法，請各位自己尋找，講太多就沒意思了，在通過有陷阱的地方最好用快跑通過，人物最好使用弗林特，因為有些陷阱傷不到矮人。

當我看完說明書時，以為這個遊戲要玩很久，沒想到第二天晚上就拿到聖碟了，真是太離譜了，也覺的蠻可惜的，這麼快就玩完了，這個遊戲很精緻，每個[illegible]好，這些都是題外話，最後祝各位早日拿到聖碟！



國內報導

從玩Game 、破解Game 、修改Game 、保護Game 到最後自己動腦動手去設計、去寫Game ，這些過程都是每一位休閒軟體發燒友所嚮往的。可是，這條看似平坦且又充滿遠景的路，卻無法激起一般學者的認同，他們寧可去寫些商業軟體也不願意投身休閒軟體的開發，讓我們的休閒軟體世界裡被歐美，尤其是日本的休閒軟體充斥市場，喪失了我們的空間。

根據筆者的觀察，這主要是我們的社會對智慧財產權的認知不及國外，讓人們覺得休閒軟體並非正統的程式、或正統的娛樂；加上國內擁有廣大發行網的財團寥寥無幾，使得這些軟體在出版後因無法在短時間內舖佈各地，而導致盜拷的盛行。基於上述的理由，軟體世界在雄厚的資金支持下，全心致力開發各銷售點，不論是城市或小鎮，讓每位發燒友都很方便買到自己喜歡的休閒軟體。

趁著農曆新年後的年假，筆者偷偷的溜上台北，便衣巡視去也！走了一趟中華、光華商場，在觀察軟體世界產品擺設之餘，卻意外的發現一套由大宇資訊推出的國人自己寫的休閒軟體——滅，在好奇心的驅使下，要求商店老闆“秀”一下，卻沒想到這一要求之下，老闆竟搬出四套遊戲的示範版，具有滅、魔術拼圖、逆襲幻魔傳說與七笑拳，簡直把我嚇了一跳，因爲終於有熱衷休閒軟體的發燒友冒著“滅”的精神寫出了他們的理想，你呢？你是否也想爲社會貢獻一股力量呢？

在看完了這一場國內休閒軟體的“秀”後，與眾多的休閒軟體相比較之下，筆者覺得在內容與畫面上與國外的休閒軟體仍有著一段距離，雖然如此，值得欣慰的是，我們的發燒友已經是起而行了，不再只是坐而言，有他們的存在，我們是必能趕上歐美日等國的。

爲了讓各位讀者對這些軟體的製作過程與作者有更進一步的瞭解，特別親赴該公司，作了一次第三類接觸！

王與該公司負責人見面，道明來
，他很高興的請我坐下來並吩咐
送了杯熱滾滾的咖啡。唔，味道
錯！首先，他大略的將這幾個休
體的內容作一介紹：

戚

故事發生在一座陰森的古堡裡，愛的女友被惡魔關在地牢裡，你須利用你所學來的中國功夫去對付堡裡的巨人、羅刹、鬥士、忍者等石頭、飛鏢、盾牌、忍術……就看的勇氣與智慧了！







(三)逆襲

西元 6502 年，地球突然遭到外太空不明生物體的襲擊，地球聯邦政府軍在要執行總反擊計劃的前夕，却接到通知告知聯邦防衛司令的女兒已被敵方俘擄，且關在敵方的秘密基地中，由於時間緊迫，我方已來不及變更攻擊計劃，因此必須在攻擊發動前把俘擄救回，以免傷及無辜……

這是一個應用大螢幕橫捲軸式的射擊遊戲，型態與電玩類似。

(五)七笑拳

古老的中國西南方，古老的傳說——詛咒泉：

一座座被詛咒過的泉水，會把掉進泉水的人變成最初被溺死在此座泉水裡的動物。若掉到曾經溺死過熊貓的泉水，就會變成大熊貓；掉入女人泉就變成女人……不過，還好，只要你碰到熱水你就能回復原狀。一座座變身泉、一個個鮮活的人物組成了七笑拳的故事。也許你曾看過這套日本漫畫，在電腦上看漫畫，滋味如何呢





(二)魔術拼圖

這也是一個英雄救美的故事，在遙遠不可知的另一個世界裡，光明已被黑暗漸漸的吞噬，此時愛利亞王國正在徵召一位擁有智、仁、勇及充滿了愛心的戰士，來對抗黑暗的"拼圖帝國"，並救出愛利亞女王。當你歷經千辛萬苦把圖拼成後，圖形就會有次序的連續動作起來，保證讓你大呼過癮。你也可以配合掃瞄機或其他繪圖程式自行製作遊戲片。

(四)幻魔傳說

這是一個以卡通動畫爲主力的動作遊戲，故事描述八位從地球徵召而來的可愛高中女生，爲了對抗一股邪惡勢力而引發的八個小故事所串連而成的，她們如何才能收集到代表忠、孝、仁、愛、信、義、和、平的八顆寶珠來挽救大地的浩劫呢？

聽完了各遊戲的大綱後，我們談到了開發休閒軟體的過程，簡述如下：

(一)概念(IDEA):

首先必須要有故事或構想。IDEA 的產生，可任你天馬行空的想像，因此不論年齡大小，學識高低，只要具備別人沒有的想像力或幻想力，均能構思出一個個精彩、刺激的故事，以便讓後面工作人員有一個依據。

(二)工作小組(TEAMWORK):

有了整體概念後，再來就是成立一個成員包括：編劇、美工、程式設計師、音效人員、文書人員……等的工作小組，Team Work 最注重的就是整體性的開發，因此必須要有一個人帶領整個小組以控制進度及水準，我們不妨稱之為導演。

(三)測試(TEST):

為避免軟體完成後才發現問題，而須花時間作大幅修改，因而在程式設計過程中，不斷的測試是必要的。也就是在設計過程中，測試小組即就整個程式流程、架構、圖形……等作測試，隨時 Debug（捉蟲）以確保程式能正常執行。

(四)發行(PUBLISH):

整個軟體完成後，並非就可以馬上在市場推出，因為在消費意識的抬頭下，一個好的產品必須有好的包裝，所以印刷部份也不得掉以輕心。再來是上市前與上市後之產品宣傳，才能決定一個產品的生命力。

以上即是一個軟體誕生過程的簡介，當然一個好程式或好遊戲並非能在短時間內完成的，都得經歷一段艱苦的但却很有成就感的過程，因此，各位發燒友的支持還是必須的，因為有朝一日，你也許是作者之一，你希望你的智慧財產權被剝奪嗎？

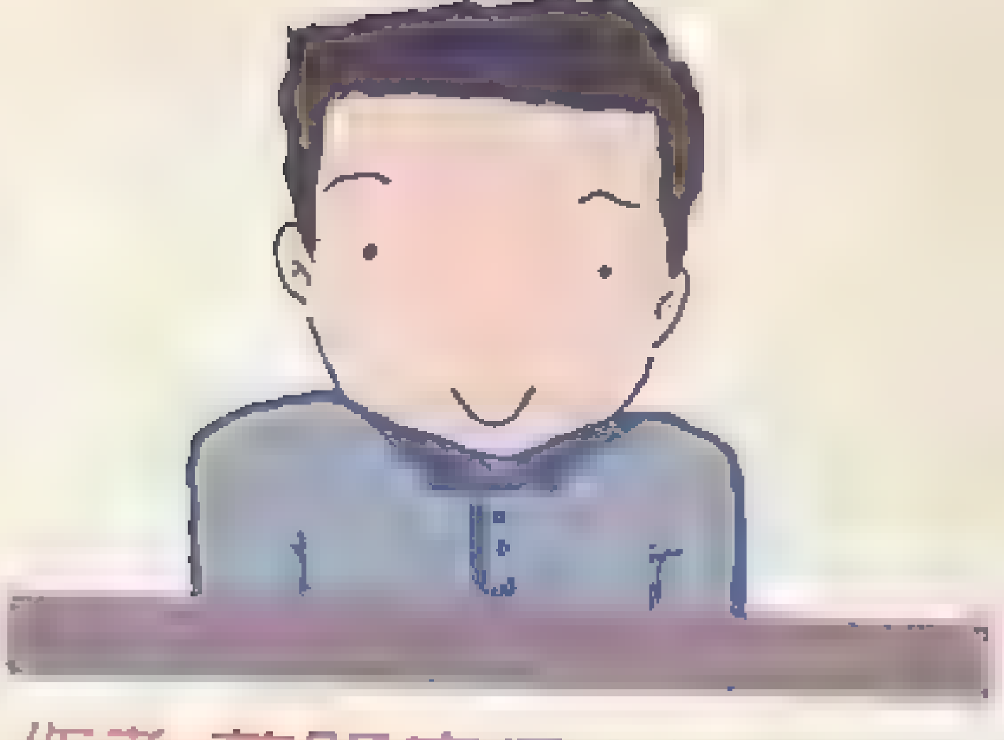
程式設計師或作者，我們也可以稱他們為演員，是整個過程中不可或缺的，不論他們學的是組合語言—C語言、培基或其他語言，重要的是他們能否捉住整個概念的順序，否則，一切都是白費心機。



在這裡我們也來介紹一下這幾個遊戲的演員：

作者 施文馮(S.W.F)

在校主修電機，已有四、五年玩電腦的經驗，並於四年前開始嘗試寫 GAME，如今已可稱為國內設計動態 GAME 方面的高手之一。經常發表各種 Game 在外展示，曾有幽靈坦克、懸疑快感等軟體在第三波發行。近期所發展的軟體有高手及逆襲，S.W.F.為了答謝各位玩家的愛護，正在籌劃一個超級動畫效果軟體與大家見面。



作者 蔡明宏(T.M.H)

學電腦大約只有三年，由於剛開始只會Apple，因此只發表一個以 Basic 寫的RPG 軟體。之後他以約一年的時間全力學習 8088組合語言，終於在77 年底設計了第一個16位元的軟體——滅，相信以一個高二學生，利用課餘時間鑽研語言且構思周密，所發表的成果是有目共睹的。目前蔡明宏的另一個軟體魔術拼圖也已完成。

談到這裡，看看時間已晚，向主人道別後，筆者就連夜坐車回高雄沉思去了。

徵稿 特約作家

英雄途中多寂寞，何不加入軟體世界的行列

羨慕Y.M.J.、李永治、陳兆宏、方善悅這批軟體世界的特約作家嗎？不用羨慕，只要有，你也可以辦到，……

不服氣，還是……手癢了吧!?

何不針對你擅長的專欄提 助陣，投下你神聖的一"稿"。

①來稿一律以稿紙由左至右橫寫，並且為手寫原稿。
②如果另附有圖片表格時，請另外以文字說明，若需要直接在圖表上加註解時，請使用鉛筆註明。圖表務必列印清楚。
③如果欲在未被採用時退還原稿，請另附上回郵即可。



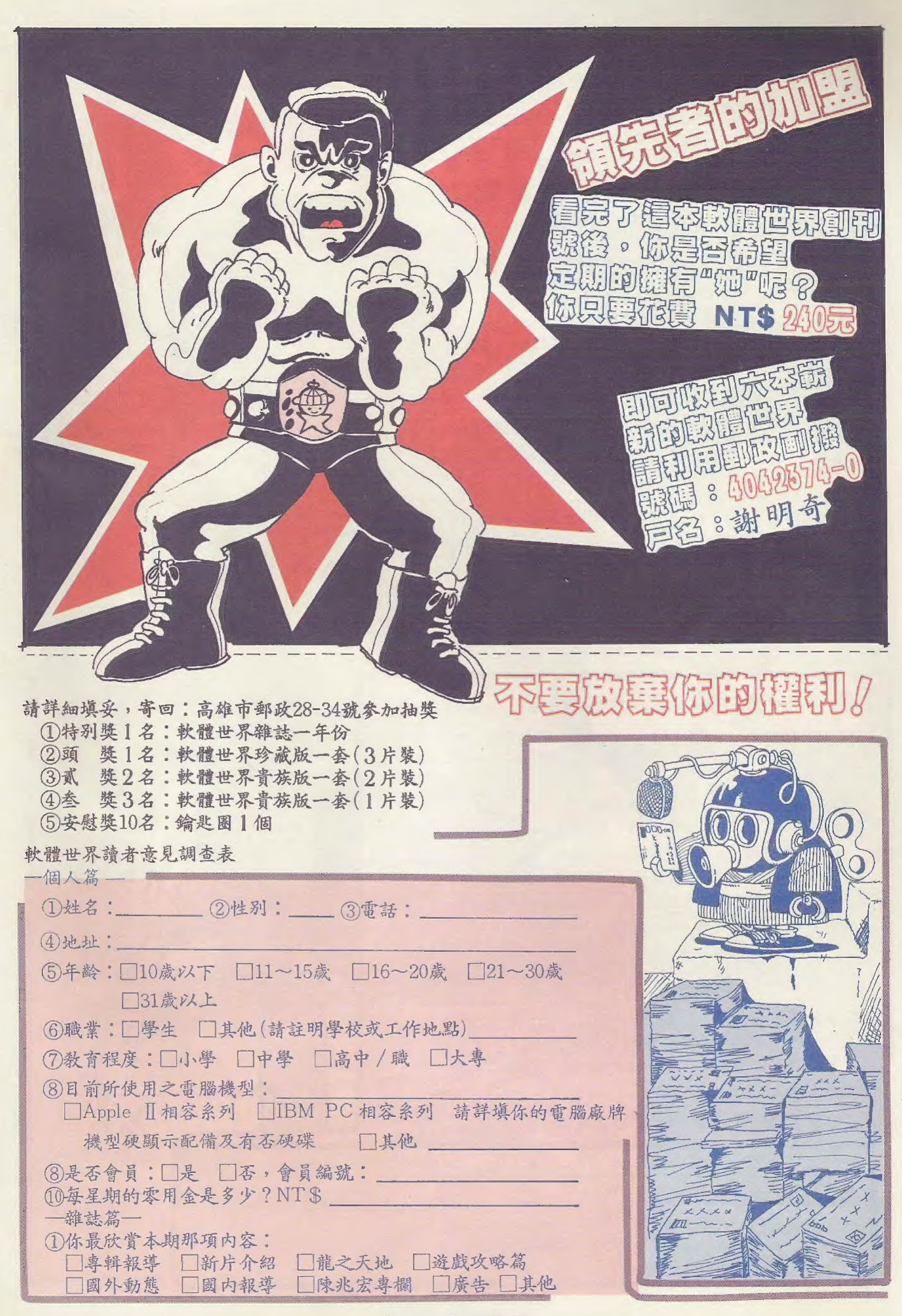
如想應徵軟體世界特約作家，請附作品、自傳，寄至高雄郵政28－34號信箱軟體世界收。

軟體世界・出類拔萃

編號	類別	遊戲名稱
01	戰鬥	無敵飛狼
02	神話	冒險創作機
03	智育	瘋狂大家樂
04	動作	魔界村
05	運動	天生好手
06	動作	機動戰士
07	戰鬥	雷虎特攻隊
08	冒險	警察故事／上
08	冒險	警察故事／下
09	智育	幕府將軍
10	智育	魔法彈珠枱
11	動作	怒
12	角色	未來戰士
13	劇情	核子防衛戰
14	運動	燃燒的野球
15	運動	野外籃球
16	戰鬥	飛狼突擊II
17	智育	迷宮組曲
18	智育	賭王鬥千王
19	模擬	名車大賽
20	動作	超級機車賽
21	冒險	幻想空間
22	動作	[illegible]城
23	角色	大海盜
24	動作	鬥之挽歌
25	冒險	宇宙傳奇II／上
25	冒險	宇宙傳奇II／下
26	動作	核能戰士
27	運動	加州運動會
28	模擬	捍衛雄鷹
29	角色	魔神之吼
30	角色	忍者傳奇
31	智育	鑽石迷宮
32	戰鬥	戰斧
33	智育	深入虎穴
34	智育	奪寶奇兵
35	動作	忍者大對決
36	動作	機器蜘蛛
37	智育	俄羅斯方塊
38	戰鬥	空中英雄
39	戰鬥	紅色十月號
40	動作	卡諾夫
41	動作	虎膽妙算
42	動作	鐵手戰神
43	角色	歐洲公路戰
44	推理	卡門聖地牙哥
45	動作	瘋狂大毀滅
46	戰略	眼鏡蛇計劃
47	動作	死亡之劍
48	童話	神奇王國
49	智育	打磚塊
50	戰鬥	深太空
51	模擬	海獵鷹戰鬥機
52	冒險	風雲際會
53	動作	綠扁帽
54	角色	魔界神兵
55	戰鬥	火狐狸
56	角色	巫術IV
57	角色	創世紀／上
57	角色	創世紀／下
58	智育	銀河迷宮
59	動作	最後的忍者
60	智育	三優行大運
61	戰鬥	風雲際會
62	動作	瘋狂大賽車
63	動作	黑街風雲
64	動作	送報童
65	推理	影之門
66	角色	星際突擊隊／上
66	角色	星際突擊隊／下
67	智育	卓別林專輯
68	冒險	瘋狂大樓
69	動作	霹靂飛車
70	動作	怒II 怒號層圍
71	戰略	銀河帝國大決戰
72	戰鬥	艦艇大作戰
73	運動	野外棒球
74		
75	[illegible]	洛城[illegible]騎
76	動作	4小時越野車大賽
77	戰略	信長之野望／上
77		信長之野望／下
78	戰略	三國志／上
78	戰略	三國志／下
79	冒險	異形大進擊
80	運動	漢城奧運／上
80	運動	漢城奧運／下
81	動作	飛鏢戰士
82	[illegible]	最後挑戰
83	[illegible]	阿波羅18號
84		
85	模擬	GP大賽車
86	戰鬥	坦克大對決
87		
88		
89	動作	空降遊騎兵
90	角色	2400AD
91		
92	模擬	俯衝轟炸機
93		
94	動作	雙截龍
95	角色	飛輪武士／上
96	動作	前進高棉
97	運動	亡命滑板
98	運動	撞球大賽
99		
100		
101	動作	終極警探
102	運動	籃球1對1
103	模擬	火爆魚雷艇
104	運動	強棒再出擊
105	角色	冰城傳奇II
106	角色	喋血艦長
107	智育	決戰西洋棋
108	角色	鐵甲爭霸戰
109	模擬	飛向北[illegible]
110	動作	快打旋[illegible]
111	動作	威探闖通[illegible]
112	角色	荒野遊[illegible]
113	角色	國王[illegible]
114	動作	古巴反[illegible]
115	動作	狂飆車[illegible]
116	動作	快打時[illegible]
117	動作	時空大[illegible]
118	動作	星際征服者
119	動作	小鮫立大功
120	動作	龍之忍者
121	模擬	名車大賽II
122	動作	屠龍記
123	運動	海灘排球王
124	運動	迷你高爾夫

軟體世界16位元珍藏版系列		
珍1	冒險	鋼鐵人[illegible]
珍2	角色	銀河守護者系
		未來之魔法
珍3	冒險	國王密使系列[illegible]
		書家拉的冒[illegible]
珍4	冒險	幻想空間II
		尋找安[illegible]
珍5	模擬	F-19隱形[illegible]
珍6	動作	武林英雄
珍7	冒險	警察故事II
		復仇[illegible]
珍8	智育	學生也瘋狂
珍9	角色	光芒之洲
珍10	動作	魔鬼戰[illegible]
珍11	角色	[illegible]
珍12	冒險	地心歷險

軟體世界8位元家族版系列		
01	模擬	霹靂飛[illegible]
02	模擬	飛狼突擊II
03	角色	遠古的呼[illegible]
04	角色	公元240[illegible]
05	動作	黑[illegible]
06	角色	創世紀[illegible]上
06	角色	創世紀[illegible]下
07	角色	[illegible]
08	模擬	戰[illegible]
09	角色	命運之[illegible]
10	角色	歐洲公路[illegible]
11	角色	荒野[illegible]
12	模擬	[illegible]



請詳細填妥，寄回：高雄市郵政28-34號參加抽獎

①特別獎1名：軟體世界雜誌一年份
②頭　獎1名：軟體世界珍藏版一套(3片裝)
③貳　獎2名：軟體世界貴族版一套(2片裝)
④叁　獎3名：軟體世界貴族版一套(1片裝)
⑤安慰獎10名：鑰匙圈1個

軟體世界讀者意見調查表

—個人篇—

①姓名：________ ②性別：____ ③電話：__________

④地址：______________________________

⑤年齡：□10歲以下　□11～15歲　□16～20歲　□21～30歲　□31歲以上

⑥職業：□學生　□其他(請註明學校或工作地點)__________

⑦教育程度：□小學　□中學　□高中／職　□大專

⑧目前所使用之電腦機型：______________
□Apple Ⅱ相容系列　□IBM PC相容系列　請詳填你的電腦廠牌機型硬顯示配備及有否硬碟　□其他 __________

⑧是否會員：□是　□否，會員編號：__________

⑩每星期的零用金是多少？NT$ __________

—雜誌篇—

①你最欣賞本期那項內容：
□專輯報導　□新片介紹　□龍之天地　□遊戲攻略篇
□國外動態　□國內報導　□陳兆宏專欄　□廣告　□其他

下期精彩内容預告：

專輯報導：讓人睡眠不足的角色扮演(RPG)世界

國外報導：日本人走訪冬季消費電子展

遊戲攻略：光芒之池徹底解剖野外篇

幻想空間Ⅱ完全攻略
異形大進擊完全攻略
魔鬼戰警完全攻略地圖

還有更精彩…

驚悸的震撼

②你認爲軟體世界雜誌最大特色在那裡？

③你認爲須要加强的內容是那些？

—產品篇—

①你最欣賞軟體世界產品那一項：
□獨特包裝 □操作手册 □彩色封套與貼紙
□設計編排 □售價合理 □其他

②你認爲軟體世界有待加强的部份是那些？

③在什麼情況下你不購買軟體世界產品？

④試評論軟體世界產品與其他產品的優缺點？

⑤你的顯示器種類：□MGA □CGA □EGA □VGA

⑥如果軟體世界綜合發行數個，只支援EGA卡的遊戲，且以較高價格出售，你會接受嗎？ □會□不會

—民主篇—

有獎票選活動，我心目中好的遊戲，按順序爲

	遊戲名稱	產品編號		遊戲名稱	產品編號		遊戲名稱	產品編號
①		(　)	②		(　)	③		(　)
④		(　)	⑤		(　)	⑥		(　)
⑦		(　)	⑧		(　)	⑨		(　)
⑩		(　)						

為你的生活加點色彩……

Add some color to your fantasies.

Looking for sparkle and excitement in your fantasy role-playing games? Then look for these colorful titles from SSI:

QUESTRON II.™ Travel back in time to find the way to destroy the Evil Book of Magic — before it can be completed by the six Mad Sorcerors led by Mantor.

The superb color graphics is nothing short of stunning. The visual presentation of the mystical world — from the wilderness, towns and dungeons to the countless characters and monsters — is truly breathtaking.

QUESTRON II offers an experience so awe-inspiring, it surpasses even its legendary predecessor!

APPLE, APPLE II GS, C-64/128, ATARI ST, IBM, AMIGA.

DEMON'S WINTER.™ The five adventurers you guide in this role-playing game are faced with the apocalyptic menace of the demon-god, *Malifon*. Although trapped inside a volcano, Malifon threw the entire world into a deep, frigid winter — and turned the oceans into blood. In this desolate setting, his minions thrive and threaten to free Malifon!

Your mission is clear: Search the lands and seas of this vast world for the spells needed to trap Malifon forever and undo his wintry curse.

Though the Demon's Winter may chill your bodies, may courage, honor and perseverance warm your souls!

APPLE, C-64/128.



角色扮演遊戲是否一直都困擾著你，成為你生活中的拌脚石呢？
角色扮演遊戲為什麼在國外都受到廣大的愛護支持呢？
這一切，待下期為你分解

軟體世界即將為你
揭開角色扮演遊戲的神秘面紗，
敬請期待………

軟體世界・出類拔萃

名車大賽Ⅱ

超級世紀大對決
法拉利V.S.保時捷
嶄新風貌、強行開賽
夾著第一集餘威，勢必
再創全球第二次賽車狂飆
你怎能錯失呢？

恐怖份子

這不是警匪
槍戰片，
這是
鏟除
恐怖份子
遊戲畫面一一
精緻生動逼真
親身體驗救人質
別錯過！

屠龍記

讓我們脫離現在回歸自然
進入蠻荒一嚐古代神秘
人類祖先的紛爭
如何產生呢
如何化解

淘金熱

立體冒險
又一鉅作
取材
西部淘金實況
離鄉背井爲金來，
淘金辛酸
誰人知？

迷你高爾夫

打出傳統的刻板，
打出空間的限制；
新招百出，
招招奇招，
超乎想像，值得一買。

星際征服者

精彩刺激，
負挑戰性，
操作簡易，
你的機智反應，
能否經得時間考驗？

龍之忍者

大型電玩改編
壞男孩風評健
街頭巷尾不孤獨
街頭玩家
今年看我發威！

地心攔截

融合動畫與
創新型角色
操作簡易功
畫面精采，
任何人都應付自如

小鮫立大功



美國電玩雜誌
全力推薦——
適合全家老少，
不再是你我專利，
一旦開始，
勢必上癮！

海灘排球王



雙人
獎全優厚，

敬請期待
下期精彩預告